16 SAYFALIK ÖZEL **PS VITA** EKİYLE BİRLİKTE



YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Mart 2012/03 I 7.90 TL (KDV Dahil) Sayı: 53 I ISSN: 1307-8933

KINGDOMS OF AMALUR
ALAN WAKE
THE DARKNESS 2
SOUL CALIBUR 5
RESIDENT EVIL: REVELATIONS
SYNDICATE
MGS HD COLLECTION
İNCELEMELERİ

YENİ DÜNYA'DA YENİ BİR KAHRAMAN, YENİ BİR HİKÂYE!

ASSASSIN'S CREED III

WOLFTEAM'CİLERE HEDİYE!

ÖZEL PROMO KODUNUZ İÇERİDE!

KIBRIS FİYATI: 9.00 TL (KDV DAHİL)



BİR DÜNYA OYUN,
PARMAKLARINIZIN UCUNDA!



















PS VITA

PlayStation Vita



Editörün Günlüğü

ÜŞÜYORUZ OKUR!

Ve işte macera dolu bir sayının daha başına gelmiş bulunuyoruz sevgili okur! (Dergiyi sondan başa doğru hazırladığımızı biliyor muydunuz?) Şubat'ın ilk günlerinde planımız çok net ve basitti: The Last of Us'a kapsamlı bir ön inceleme yapacak, ay boyunca çıkan oyunları tıkır tıkır inceleyecek, PS Vita'nın elimize geldiği gün küçük bir "kimin olsun" kavgası yapacak, en kalın kazaklarımızı, en sağlıksız besinlerimizi falan ofise depolayıp güzel güzel çalışacaktık. Fakat olaylar farklı gelişti. Her zamanki gibi...

Önce kış koşullarının umduğumuzdan sağlam çıkması nedeniyle orta katın UFO'su, alt katın kliması gibi canavarların gazabına dayanamayan elektrik tesisatımız iflas etti. Buna bağlı olması kuvvetle muhtemel şekilde birkaçımız nezle ve gribe, diğerleri de internetsizlikten bunalıma tutuldu. İşler yavaşladı, moraller düştü, ayaklar üşüdü. Elektrik sorunumuz çözüldükten sonra da günlerce internetimiz kafasına göre takıldı... Fakat bunlar sorun değildi. Sorun ay sonunda birdenbire Assassin's Creed III'ün ilk bilgilerinin sızmasıydı!

Bir aydır dilimizi ısırarak bekliyorduk, gizlilik kuralları gereği Nisan Oyungezer'ine kadar oyunla ilgili bildiğimiz hiçbir şeyi paylaşmayacaktık. Fakat olan oldu, Ubisoft apar topar oyunun ilk duyurusunu yapınca bizim de Nisan kapağımızı öne çekmemiz kaçınılmaz hale geldi... İlerleyen sayfalarda Assassin's Creed'in Amerika'yı keşfedişinin hikâyesini okuyacaksınız. Ama halen bilip de söyleyemediğimiz şeyler var. Oyunla ilgili çok daha detaylı bilgiler, yapımcı röportajları, özel ekran görüntüleri ve daha fazlası içinse Nisan sayısını beklemeniz gerekiyor.

O zamana kadar, hepinize iyi eğlenceler!

Serpil & Sinan

Wolfteam hediye kuponlarını nasıl kullanacaksınız?
1) Joygame hesabınıza giriş yapın ve sağ üstteki şu adrese gidin: bill.joygame.com/index.aspx
2) Sol aşağıda HEDİYE KUPONU yazan yere tıklayın.
3) Wolfteam Hediye Kuponu Gir bölümünden kodunuzu girdiğinizde hediyeniz hesabınıza yüklenecektir.
İyi oyunlar!

360drc

PC İNCELEME

KONSOL İNCELEME

LOG-IN

ORGANİZE SANAYİ



EKRAN DIŞI



bakmadan geçmeyin







DOSYA



OYUN CANAVARI



PIXEL



oyun indeksi

OGZ_DVD

KENDİNDEN KAÇAMAYAN DVD



Hubris

BİR EL DAHA OYNAYIP BIRAKACAĞIM...

3DO'nun kart oyunu *Arcomage*'i hatırlıyor musunuz? İlk olarak *Might and Magic VII*'nin içinde bir mini-oyun olarak karşımıza çıkan *Arcomage*, ardından başlı başına bir oyun olarak da piyasaya sürülmüştü. İşte Hubris de onunla aynı mekaniği kullanıyor ve öğrenmesi son derece basit.

Karşılıklı iki oyuncu Hubris'e birer kule ve önlerinde örülü duvarlarla başlıyor. Amaç, tahmin edebileceğiniz üzere, rakibin kulesini yıkmak. 102 kartlık deste içinde kaynaklarınızı artıran, kule ve/veya duvarınızı güçlendiren ya da rakibe saldırmanızı sağlayan kartlar var. Elinizdeki her kartın sağ alt köşesinde kaç kaynak istediği belirtiliyor. Yukarı doğru itili duran kartlar kullanılabilir durumda demektir; sol tuşla tıklayarak kullanabilir, sağ tuşla tıklayarak desteden bir başkasıyla değiştirebilirsiniz. Kırmızı, mavi ve yeşil kartlar sırasıyla tuğla, mücevher ve canavar kaynaklarıyla ilintili. Kaynaklarınız sıra size geldikçe yenileniyor; örneğin bir taş ocağının sol üst köşesinde 3 yazıyorsa her seferinde 3 tuğla üretiyor demektir.

Başlangıç için bilmeniz gerekenlerin hepsi bu kadar. İyi eğlenceler!

Prince of Darkness

METAL SYMPHONIZED

Metal müzik seviyorsanız bu ayki DVD'mizdekilere bayılacaksınız demektir. Sevmiyorsanız yaklaşık 50 dakika boyunca başınızı şişireceğiz, kusurumuza bakmayın (arayüzün en sol alt köşesindeki düğmeyi kullanarak müziği kapatabilirsiniz).

Bu ayki müziklerimiz, oyun müzikleri de dâhil olmak üzere pek çok parçayı yeniden yorumlayan Tony Dickinson ya da takma adıyla Prince of Darkness'a ait. En son katıldığı remix yarışmasında yirmi yedi katılımcı arasından birinci gelerek, *Final Fantasy* müziklerinin yapımcısı Nobuo Uematsu'nun grubunun yeni albümünde yer alma şansı yakalamış, kendisini tebrik ediyoruz. YouTube kanalına giden bir bağlantıyı DVD'mizin Bonus bölümünde bulabilirsiniz. İleride daha da büyük işlerin altında ismini görürseniz şaşırmayın.



DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Jagged Alliance: Back in Action demo
2- Unstoppable Gorg demo
3- The Witcher 2 EE videosu
4- The Cat that Got the Milk
5- Unmanned

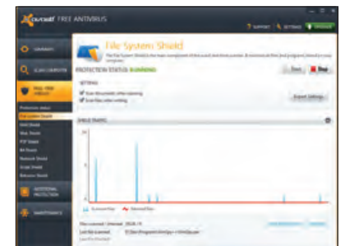
Avast! Antivirus

YENİ SÜRÜMÜ DVD'MİZDE

Araçlar bölümündeki ücretsiz antivirüs yazılımımız Avast bu ay 7.0 sürümüyle güncellendi. Bu sürüm görünüşte çok büyük bir farklılık içermese de FileRep adlı bulut tabanlı itibar sistemi ve geliştirilmiş sandbox moduyla dikkat çekiyor. Lakin AutoSandbox özelliğinin her bir uygulama çalıştırışınızda sizden onay istemesi bıkkınlık yaratabilir. Devre dışı bırakmak isterseniz izlemeniz gereken yol şöyle:

1. Avast'ın ekranın sağ alt köşesindeki simgesine çift tıklayın.
2. Pencerenin sol tarafından *Real-Time Shields → File System Shield*'i seçin ve ardından sağ taraftan *Expert Settings* düğmesine basın.
3. Açılan pencereden *AutoSandbox* bölümüne gelin ve *Enable AutoSandbox* kutucuğunun işaretini kaldırıp onaylayın.

Sadece AutoSandbox özelliğini devre dışı bıraktığınız için gerçek zamanlı virüs koruması eskisi gibi çalışmaya devam edecektir, o konuda endişelenmenize gerek yok. Yeni Avast'ınız hayırlı olsun.



Modlara gel!

iCEnhancer: *Grand Theft Auto IV*'ün grafiklerini alıp *GTA V*'ten bile daha gerçekçi hale getiren iCEhancer'ı daha önce de sizinle paylaşmıştık. Bu kez en son yayımlanan 2.0N sürümüyle karşınızda.



12 Angry Tests: *Portal 2* oyuncuları tarafından en çok beğenilen modlardan biri olan 12 Angry Tests, her biri ikişer bulmacadan oluşan altı harita içeriyor. Çözmeye çalışırken sinir küpü mü olursunuz yoksa mest mi bilinmez.



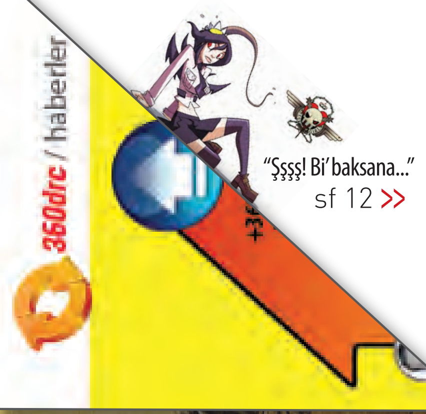
Skyrim Mod Paketi: Dergimizin ilerleyen sayfalarındaki dosya konusunda yer verdiğimiz *Skyrim* modlarının büyük çoğunluğu (33 adet) en son sürümleriyle DVD'mizde.





StarCraft Episode I: Rebel Yell: İlk oyunun Terran senaryosunu *StarCraft II* grafikleriyle oynamak ister miyiz? İstemek ne kelime, üzerine para bile veriririz yahu! Lakin gördüğünüz üzere bu mod ücretsiz, kaçırmayın deriz.

360drc





NELER OLACAK NELER!

Kaç yıldır oyun dünyasıyla içli dışlı olduğumu artık ben bile unuttum ama ömrümde hiç 2012 gibi bir viraj görmemiştim. Şu Facebook denen nane herkesi oyuncu yaptı. Artık önceden oyun oynamayan birçok kişi "bunun dahası varmış" kabilinden düşüncelerle dolanır oldular. Casual, Facebook falan çok haz etmeyen çoğu kişi bile bu tip oyunların, hardcore grubuna oyuncu geçişini kolaylaştırdığından söz ediyor. Katılmamak mümkün mü? Değil çünkü son haberler, son iki yıldır korkutucu bir hızla yükselen Facebook oyunlarının duraklama dönemine girdiğini gösteriyor. Artık eskisi gibi ucuza oyuncu kapatmak yok. Ey siz! Facebook'undan sıkılanlar. Biraz da hikâyeye, biraz da puana dayalı olmayan gerçek rekabete gelin yahu... Bilgisayarlarınız aslında düşündüğünüzden çok daha yetenekli.

Biterken çalıyordu:
PJ Harvey – Bitter Branches

FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

1 Football Manager 2012	SEGA
2 Star Wars: The Old Republic	EA
3 The Elder Scrolls V: Skyrim	Bethesda
4 The Sims 3	EA
5 The Sims 3: Pets	EA
6 Syndicate	EA
7 Battlefield 3	EA
8 Fallout: New Vegas Ultimate Edition	Bethesda
9 FIFA Manager 12	EA
10 The Sims 3: Generations	EA

OFİS 2012

Purak, Purak, Purak! Koca kafalı Purak!

1) Ejderhanın İni'nden son haberler neler? Yoksa kapatıp kreş mi açtın? :)

Ejderhanın İni, okul öncesi ejderhalara nasıl alev püskürteceklerini, uçacaklarını, kükreyeceklerini ve saraydan prenses kaçıracaklarını öğreten bir eğitim kurumu oldu.

2) Donanım ofisini ve depoyu kullanarak tüplü uzay gemisi yaptığın söyleniyor?

Son aşamasındayım şşş... Evdeki süpürgeyi turbo olarak kullanmak üzere son çalışmalarımı yapıyorum. Sonra ver elini uzaydaki Playboy Oteli.

3) Mert nerede yahu? Mert'i getirin ofise!

Mert en son saçı sakalı kesince içinden bambaşka bir Mert çıktı. Meğersem soyu Kaptan Mağara Adamı'ndan gelmiyormuş.



+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Geçmişin gölgesinde

Bu ay eski yapımların yeniden karşımıza çıkma ihtimalleri ile pek bir ihya olduk. 1988 yapımı RYO Wasteland'in yapımcısı Brian Fargo, oyunun ikincisini yapmak istediğini ve bunun için Tim Schafer gibi bağış toplayacağını belirtti. Eğer Wasteland'in ikincisini görmek istiyorsanız 1 milyon $ hedefiyle yola çıkan bu kampanyaya ufak bir katkıda bulunmayı unutmayın.

Uzayda hava yok ki olm!

Basit mantığıyla oynayan herkesi kendine müptela etmeyi huy edinmiş arsız, pardon, kızgın kuşlar geri dönüyor. Dünyevi zevklerden elini ayağını çeken kuşlarımızın yolu bu kez uzaya düşecek. Angry Birds Space, 22 Mart'ta bizlerle olacak.

Bütün evrenler birleşin!

Hazır Street Fighter X Tekken için parmaklarımızı kütletmeye başlamışken Mortal Kombat'ın yapımcısı Ed Boon'dan gelen güzel bir habere hayır demeyiz. Ed Boon'a göre Capcom'dan Seth Killian ile yapacakları görüşme sonucunda bir Street Fighter X Mortal Kombat oyunu için zemin etüdü yapacaklarmış. Yapmayın, ağlatacaksınız ama...

Ay çok sevindik, LoL

League of Legends'ın geliştiricisi Riot Games, Mart 2012'de Türkiye ofislerinin açılacağını duyurdu. Türkiye Ülke Müdürü olarak belirlenen ismin ise Hasan Çolakoğlu (eski Nintento Türkiye Müdürü) olduğu açıklandı. Yayımlandığı günden bu yana milyonlarca kişi tarafından oynanan bu oyunun Türkiye pazarına giriş yapıyor olması sevindirici.

Sony şaşırma, sabrımızı taşırma

PS Vita'nın görsel gücünün PS3 seviyesinde olması nedeniyle "Ahanda PS3 oyunlarını elimizde oynayabileceğimiz olm" moduna girmişken Sony'den gelen, "PS2 ve PS3 klasikleri Vita'ya düşünülmüyor" açıklaması zevkimize limon sıktı. Hoş onlar yine yaparlar da işte biz inanmış gibi yapalım, yazık...

Ni No Kuni başka bahara

Gelmiş geçmiş en sanatsal oyunlardan biri olacağını düşündüğümüz Ni No Kuni: Wrath of the White Witch, Namco Bandai'nin yaptığı açıklamaya göre 2013 yılına sarkıtıldı. Klasik olarak oyun üzerinde daha fazla çalışacağını açıklayan yapımcılar bizleri şaşırtmadı. Gülü seven dikenine katlanır tamam da 2013 nedir insafsızlar!

Gerçekse de, şakaysa da komik değil

FIFA oyunlarının kapağında hangi oyuncunun yer alacağı önemlidir, oyuncunun prestijine prestij katar. Twitter'dan yaptığı açıklamaya göre FIFA 13'ün kapağında Mario Balotelli'nin olma ihtimali varmış. Bilmeyenler için şöyle söyleyelim bu, Oyungezer'in Uwe Boll kapağı ile çıkmasına benziyor. Iyy titreme geldi.

Yine mi sen?

2012 yılı Mart ayının başında Japonya'da piyasaya sürüleceği açıklanan Duke Nukem Forever'ın çıkış tarihinin 29 Mart'a ertelendiği açıklandı. Bu kadar, gülün ve bu konuyu kapatın lütfen... Bak hâlâ sırıtıyor orada. Dağılsanıza evladım!

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar



YEME DE YANINDA YAT



Bizden duymuş olmayın ama Tim Schafer bu aralar güzel şeyler planlıyor. Ancak küçük bir problemi var, yaptığı müthiş oyunlar genel kitleye hitap etmediğinden yeni planları için kaynak sıkıntısı içerisinde. Bu nedenle cin bir fikirle yeni oyunu için bağış kampanyası başlatan Schafer, bu oyunu sadece hayranlarının yatırdığı paralarla yapacak. Bir ay boyunca sürecek ve hedef olarak 400.000$ barajı belirlenmiş bu kampanyada sadece ilk gün elde edilen rakam ise, sıkı durun, tam 1,2 milyon $! Planladığı eski tarz macera oyunu için hedeflediği rakamın şimdiden çok üzerine çıkan Schafer'ın asıl isteğiyse Psychonauts 2'yi yapmak. Ancak bunun için toplanan para yeterli değil, bu noktada devreye giren isim ise Minecraft'ın yapımcısı Markus 'Notch' Persson oldu. Psychonauts 2 için 13 milyon dolara ihtiyacı olduğunu söyleyen Schafer'a Notch'un cevabı net oldu, "Hadi yapalım şu işi". Böylece hayalindeki oyun için kaynak sıkıntısından kurtulan Schafer, daha da önemlisi oyun üzerinde Notch ile beraber çalışmanın hayalini kuruyor. Psychonauts 2'nin yapılması fikri çok heyecan verici değilmiş gibi oyun üzerinde Tim Schafer ve Notch'un beraber çalışma ihtimali resmen ağzımızı sulandırdı, yeriz ki bunu biz...

JAFFE BİLDİĞİNİZ GİBİ

David Jaffe ismi belki kulağa çalındığında bir Hideo Kojima etkisi yaratmıyor olabilir ancak God of War gibi bir şaheseri bizlere sunduğu için tarifsiz bir sevgi beslediğimiz de aşikâr. Fakat ne yazık ki Jaffe, durduğu yerde uzun süre sabit kalamayan, rahat batan, kapı gıcırtısına oynayan bir abimiz. God of War'u insanoğluna armağan ettikten sonra Sony bünyesinden ayrılıp Eat Sleep Play firmasını kuran Jaffe, yeni ekibiyle birlikte Twisted Metal'i geliştirmek üzere kolları sıvamıştı. Gelin görün ki Twisted Metal bizlerle buluşmaya yüz tutmuşken bu kez de Eat Sleep Play'den ayrılacağını öğrendik Jaffe'nin. Şirketin ortak kurucularından Scott Campell'ın yaptığı açıklamaya göre daha casual oyunlar üzerine çalışma isteği nedeniyle şirketten ayrılma kararı alan Jaffe, bu açıklamadan kısa süre sonra bu açıklamayı doğruladı. Casual oyunlara duyduğu aşkın biraz abartıldığını belirten yapımcı, yeni kuracağı stüdyo ile devasa yeni nesil fikirler üzerine mi, yoksa daha casual oyunlar üzerine mi çalışacağına henüz karar vermediğini sözlerine ekledi. Ah be Jaffe, bi dur bi soluklan, ne bu acelen anlamıyoruz ki...

Keh keh mmeeh! Casual oyun yapcakmış fitnecik. Yapsın da görelim bağalım!

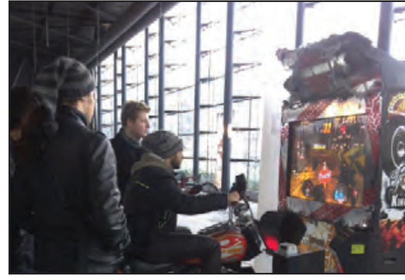
GÜN BİZİM GÜNÜMÜZ

Daha önce bir iş görüşmesine gitmiş olanlarınız bu görüşmelerden bazılarının ne denli can sıkıcı olabileceğini bilir. Grup halinde odaya doldurulup belirli bir konu başlığı altında fikir yürütmeden tutun, görüşme sırasında gözlerinizi kaçırdığınız için isminizin üstünü çizen problemli insanlara kadar pek çok şekilde insanların işe alınıp alınamayacağı test edilir. Ancak günümüzde bu yöntemler de revize olma yoluna gidiyor ve video oyunları işe alma sürecine dâhil ediliyor. Teknolojinin insanların yerini iyiden iyiye almaya başladığı günümüzde, adayların işe alınıp alınmadığını da artık video oyunları belirliyor. Nasıl mı? Şöyle: Başvurulan işin özelliklerine göre yaratılan bir simülasyonun başına oturtulan adaylar eğer oyunu kazanırlarsa işe alınıyorlar, kazanamazlarsa da kapı gösteriliyor, basit bir mantık. Örneğin, Chicago merkezli TopstepTrader isimli firma insanları işe alırken onları iki hafta sürecek bir ticaret simülasyonun içine sokuyor. Bu süreç sonunda en yüksek hesap dengesine ve ticaret yeteneklerine sahip kişi işin sahibi oluyor. Uzmanlar, insanların durumlar karşısında nasıl hareket edeceklerini duymak yerine bizzat görmenin çok daha tutarlı olduğu görüşünde de birleşiyorlar. İşe girmek için bir video oyununda başarılı olmak ha? Alayını getirin!



> Facebook oyunları doygunluğa ulaşmış. Oyuncu sayıları düşüyor ve maliyetler yükseliyormuş. > Bethesda yeni nesil bir oyun için yeni personel alımına başlamış. Elder >>





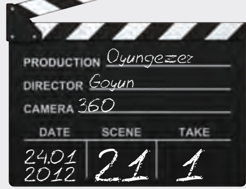
GAME IN MY CAMPUS SONA ERDİ

İstanbul son yılların en soğuk kışını yaşadı ama kime ne gam? Bizi ısıtan dostlarımız ve oyunlarımız varken? 15 ve 16 Şubat tarihlerinde İstanbul Teknik Üniversitesi'nde düzenlenen Game in My Campus etkinliğinde oyuncular, kendileriyle aynı zevkleri paylaşan kişilerle bir araya gelip oyun oynamanın ve iki geyiğin belini kırmanın zevkine vardılar. Biz de elbette ki oralardaydık ve turnuvalarda bileğinin hakkıyla galip gelenlere Oyungezer abonelikleri hediye ettik. Fareniz hızlı, klavyeniz sağlamsa goyun her zaman sizinle! Aslına o her zaman sizinle ya... Neyse, çaktrmayın. Game in My Campus'un yenisi, bahar aylarında bizlerle olacak. Gözünüz kulağınız bizimle olsun.

ZYNGA'DAN ÇAKALLIK DERSLERİ

Sosyal oyunlar denince akla gelen ilk firma olan Zynga, kurulduğu dönemden bu yana rakiplerinin fikirlerini çalmakla suçlanmaktan kurtulamadı. Sektördeki genel düşünce Zynga'nın belli başlı yapımların fikirlerini alarak üzerine eklediği başarılı fikirlerle ön plana çıktığı yönünde. Son olarak geçtiğimiz sene iPhone'da yılın oyunu seçilen Nimblebit'in Tiny Tower oyununu birebir kopyalayarak Dream Heights adı altında piyasaya süren Zynga, üç kişiden oluşan bu küçük firmanın tepkisine maruz kaldı. Hazırladıkları bir görsel ile Zynga'nın fikirlerini nasıl çaldığını anlatan firma, bunu Twitter üzerinden paylaşarak Zynga'ya tepkisini halka açık şekilde gösteren ilk isim olmayı da başardı. Bunun üzerine bir açıklama yapan şirket CEO'su Mark Pincus kendilerini şu sözlerle savundu; "Google ilk arama motorunu, Apple ilk MP3 oynatıcıyı veya tableti ve Facebook da ilk sosyal platformu yaratmadı. Ancak bu firmalar ellerindeki ürünü devrimsel yöntemlerle geliştirdiler. Bizim pazarda ilk olmak gibi bir amacımız yok. Bizim pazarda en iyi olmak gibi bir amacımız var. Bizim oyuncularımızın oynamaktan keyif aldığını bildiğimiz oyunları alıp onları geliştirerek pazara sunuyoruz. Bizim yaptığımız oyunların hiçbiri pazardaki ilk oyunlar olmadılar ama hepsi türlerinin en iyisi oldular". Bu açıklamadan "Evet çalıyoruz ama güzel çalıyoruz" mesajını alan bizlere de oturup susmak kalıyor belki de, büyük balığın karnı acıkmış zira...





OGZ CASTİNG AJANSI



Bu ayın ajansı daha bir başka, daha bir özel... Neden mi? Çünkü bu ay hiç olmadığı kadar yeni oyungezer katıldı ajans üyeleri arasına. Daha önce hiç katılmamış birçok oyungezer sözleşmiş gibi, "hadi ajansa gidek" demiş gibi bu ayı tercih etmiş. Mert Anlıpak, Oğuzhan Kılavuz, Aykut Kır, Can Bostancı, Can Durace, Alp Onrat, Tuncer Haydarlar ve Metehan Kurşun çok çok teşekkürler katılımlarınız için. Ama adaylarınız casting jürisine takıldı. Her zamanki gibi önümüzdeki dosyalardan seçtiğimiz iki adayımız oldu. İlk çalışma Metehan Kurşun (Max Payne), ikinci çalışmaysa Korhan Yıldırım'dan (Mass Effect). Yeniler... Daha kıvrak, daha "oha" dedirtecek şeyler bekliyoruz sizden. Adayınız mı var? Adres aynı adres: faruk@oyungezer.com.tr



Ahmet Mümtaz Taylan - Lupino



Tony Todd - Anderson



GLOBAL GAME JAM VE GATEWAY'İN ARDINDAN

Bu ay Ankara resmen kaynadı. Öncesinde Orta Doğu Teknik Üniversitesi Enformatik Enstitüsü Oyun Teknolojileri Yüksek Lisans Öğrencileri GATEWay etkinliğinde geliştirdikleri oyunları sergileme imkânı buldular. Oyungezer ailesi olarak hem böylesi bir yüksek lisans programına ön ayak olduğu için, hem de bu etkinlik dâhilinde birçok dost edinmemizi sağladığı için program direktörü Doç. Dr. Veysi İşler'e teşekkürü bir borç biliyoruz. Orada oyun geliştiren dostların da başarılarının devamını diliyoruz. (Antalya'daki karaoke maceramızı ağzından kaçıran olursa dostluk orada biter haberiniz olsun. What happens in Antalya, stays in Antalya!)

Ve elbette ki bir de Global Game Jam geçti üzerimizden... Ankara'ya geçmeden önce bu sene ilk kez İstanbul, İzmir ve Kıbrıs'ta da katılımı gerçekleşen bu güzel organizasyon bizlere bir kez daha gösterdi ki ülke olarak bu oyun geliştirme işini yavaş yavaş kıvırıyor gibiyiz. 48 ülkede tam 246 merkezde aynı anda başlayıp biten etkinlikte 11214 geliştirici tam 2303 oyun geliştirdi. Geçmiş yıllara göre daha renkli geçen GGJ 2012'de gruplar daha bir ne yaptıklarını bilir haldeydiler. Gören göz kılavuz istemez, işin sadece tekniğine değil, ruhuna da hâkimdi bizimkiler. Sonucunda cidden ortaya muhteşem oyunlar çıktı. Birinciliği Nandeska grubu, Ruhi the Loopy adlı oyunlarıyla, ikinciliği Mazing ekibi I-Maze adlı oyunlarıyla, üçüncülüğüyse Snake Jack adlı ekip Rolling Snake adlı oyunlarıyla elde ettiler. Katılan herkesi bir kez daha tebrik ediyoruz. Seneye görüşmek üzere...







Karakter tasarımları pek içimi açmadı ama animasyonlar gayet sağlam.

Her şeyin sade oluşu ekranın fazla karışmasını engelliyor.



Skullgirls

KIZLAR DÖVÜŞÜNCE BİZE İZLEMEK DÜŞER -ALİ SEZGİN

BİR OYUN STÜDYOSUNUN başına geçip sıfırdan bir oyun yapmam gerekseydi bu kesinlikle bir dövüş oyunu olmazdı. Bunun birbirine bağlı iki önemli nedeni var: Birincisi, dövüş oyunu seven insanların manyak olması. Bu türü seviyorsanız kusura bakmayın ama hepiniz biraz delisiniz. Başka hiçbir türde oynadıkları oyunun bu kadar suyunu çıkaran, en küçük hatasını bulunca bunu sonuna kadar çıkarına kullanan bir oyuncu kitlesi daha yoktur. (Orada bir doğru var valla. *-Faruk*) İkinci sorunsa piyasanın -sayıları çok az olmasına rağmen- dövüş oyunlarına doymuş olmasından kaynaklanıyor. Bir kere Capcom gibi bir dev var sektörde; *Marvel vs. Capcom* olsun, *Street Fighter* olsun büyük ve önemli turnuva oyunlarının çoğu onların elinden çıkıyor. Düşünün ki *Tekken* ve hatta *Virtua Fighter* gibi devlerin bile küçük balık konumuna düştüğü bu dönemde, bilinmeyen bir firmanın yeni bir dövüş oyunu yaratması cesaret isteyen bir iş. Neyse ki profesyonel dövüş oyuncusu Mike Z. ve yarattığı Skullgirls'de mangal gibi yürek var.

İYİ KIZLAR CENNETE

Skullgirls'ün görsellerine bakarsanız ilk izleniminiz oyunun kötü grafikli ve saçma sapan bir dövüş oyunu olduğu yönünde olur muhtemelen. Endişelenmeyin, biz bu yüzden buradayız. Evet, oyun özellikle dönemdaşlarıyla karşılaştırılınca biraz kötü duruyor ama Skullgirls farklı yönleriyle oyuncuların sevgisini kazanmayı umuyor. Bunlardan ilki profesyonel bir oyuncu olan Mike Z.'nin projenin başında olmasıyla alakalı. Kendi sözleriyle söylemek gerekirse, "Sıradan bir dövüş oyunu yaratmak yerine hem alışması kolay, hem de ustaların da oynayabileceği bir oyun yaratmayı amaçlıyoruz".

Skullgirls tarz olarak özgün olmamakla beraber gerçekten çok ilginç bir oyun olmuş. Fillia isimli hanım kızımız mesela, hareket setleri bakımından *Marvel vs. Capcom*'ın Wolverine'iyle *Guilty Gears*'ın Sol Badguy'ının kırılması (Burada da bir yanlış. Kırılması ne lam? *-Faruk*) gibi olmuş. Bu karakterleri tasarlayan adamlar dövüş oyunlarında tercih edilmeyen karakterlerin neden sevilmediğini veya düzelmeleri için neler gerektiğini tam anlamıyla çözmüş resmen.

Skullgirls aslında her oyundan sevilen karakterleri alıp, onları farklı karakterlerle birleştirip, alışıldık kontrolleriyle olduğu gibi oyuna koymaktan fazlasını yapmıyor. Oyuncuları kendine yabancılaştırmamak için elinden geleni yapmış anlayacağınız. Örneğin, oynanabilir sekiz karakterden biri olan Parasoul sadece tutma hareketlerine odaklanmış. Karakterin bir Zangief değil de Potemkin olduğunu anlamak için dövüş oyunlarına biraz aşına olmak yetiyor özünde. Hareketleri, davranışları ya da rakibini yerden sektirip tutması, hep Potemkin'i andırıyor. Skullgirls'e bu açıdan bakarsak, oyunculara bütün sevilen karakterlerle tek bir oyunda buluşma şansı verdiğini söyleyebiliriz.

KÖTÜ KIZLAR HER YERE

Asist mantığı gözden geçirilip yeniden şekillendirilmiş. Oyuncu kullanacağı karakter dışında bir yan karakteri istediği hareketi yapıp ona destek olması için oyun içine çağırabiliyor. Normalde bunlar önceden belirlenmiş süper hareketlerden oluşur ve sadece belirli durumlarda işe yarar. Skullgirls'deyse durum biraz farklı; yerden tekme attırıp seri guard'lar yapan rakibinizin dengesini bozabileceğiniz gibi, havada olan karakterinize düşmanı gönderen bir fırlatma saldırısı da yapmak mümkün olacak. Olasılıkları düşününce kulağa oldukça ilginç geliyor. Yine de sıkı dövüşçülerin bu sistemi bir şekilde kötüye kullanacaklarından şüphem yok.

Yine de kafamda soru işaretleri yok değil. Mike Z.'nin oyunda rakibin sağlığının tamamını indirebilen kombolar yapılabileceğini söylemesi büyük dert. Profesyonel oyunlarda yüksek kombolar elbette ki yapılabilir ama işini bilen bir oyuncu gerektiğinde bunları bozup, kaçmasını da bilir. Skullgirls hem oyuncuyu serbest bırakması, hem de çeşitliliğin fazla olması nedeniyle buna imkân verecek gibi durmuyor pek. Dahası sadece sekiz oynanabilir dövüşçü olması bence hoş değil. Hani kullanılmayan onlarca karaktere sahip oyunları bende öyle çok sevmiyorum ama yine de sekiz de az yahu.

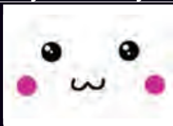
SKULLGIRL'LER NEREYE? NEREYE DE GİDERLER?

Skullgirls tam bir bomba ama elimizde patlayıp patlamayacağını henüz kestiremiyorum. Yine de dövüş oyunlarıyla ilgiliyseniz ve tekniğe önem veren bir dövüş oyunu arıyorsanız bence Skullgirls her halükarda göz önünde tutmanız gereken bir oyun olacak. Umarım işin şov kısmını abartıp, dengeyi tamamen görmezden gelmezler.

ŞCR / Reverge Labs

İşin en ilginç yanı bu sanırsam. Reverge Labs çok yeni bir firma ve çıkardıkları ilk oyun Skullgirls olacak. Basının oyuna gösterdiği ilgi ve Konami gibi önemli bir dağıtıcıyla anlaşmış olmalarından olsa gerek bu aralar içleri rahat. Yine de işler yolunda gitmezse Skullgirls onların ilk ve son oyunu olabilir. Biz yine de bardağın dolu tarafına bakıp Skullgirls'ü büyük bir destanın ilk oyunu olarak görmeye devam edelim.

Kimyamız tutuyor mu?



Anime tarzını ben de seviyorum ama abartmamak lazım.

+



Kavga eden kızları ayırmak büyük bir suçtur.

+



"Atari havası evlere geliyor" lafını ilk duyduğumda 10 yaşındaydım.

=



KISACA

Tür: Dövüş
Yayıncı: Konami
Çıkış Tarihi: 2012
Platform: PS3, Xbox 360
Site: skullgirls.com



neredeyse iki katıymış. > Guild Wars 2 beta kayıtları 1 milyonu geçmiş. > Pinball oyunlarının yaratıcısı Steve Kordek 100 yaşında hayata gözlerini kapamış.

VF_SONY_OYUNGEZER_21X29,7.indd 1 17.02.2012 15:18


ZIRRRRRR
ZIRRRRRR
KİM O?
Oyungezer
Oyungezer

Seni Bana Yazmışlar

Hepimiz oyuncu olarak en yeni teknolojileri takip ediyoruz; bulut oyunculuk, AAA, efendime söyleyeyim casual, diğerleri... Bilumum oyun kavramına derinlemesine hâkimiz. Ancak ironik bir şekilde değişime karşı hep temkinli yaklaşanlar da bizleriz. Bırakın şimdi, kıvırmanın âlemi yok... Uzunca bir zamandır paşalar gibi kullandığımız bir servis değişime uğrayacaksa ilk karşı çıkan bizler olmuyor muyuz yine? "Ne gereği vardı?" gibi bir de güçlü bir argümanımız vardır bizim. Aslında gerek aramanın bir gereği yok, sadece daha iyi olup olmayacağını beklemenin bir anlamı var. Pek sevdiceğimiz, gözümüzün nuru (kimileri içinse tam tersi) PlayStation Network artık SEN, yani Sony Entertainment Network çatısı altında isim değişikliğine gitti. İyi ama bu bizi nasıl etkileyecek? Dahası, ne gerek vardı?!

SEN Nesin?

Aslında basit... SEN, Sony'nin tüm dijital içeriklerini tek bir çatı altında toplama projesi diyebiliriz. iTunes etkilenmesi oldukça açık ama bunun için Sony'yi yargılayamayız zira firmanın ürün yelpazesi Apple'dan çok daha geniş ve Sony her bir cihazında sunduğu dijital içeriklere rahat bir şekilde ulaşılsın istiyor. Aslında sistem 2011 Ağustos'tan beri aktif ancak tam anlamıyla hayata geçmesi Kasım ayını buldu.

SEN'in Olayın Ne?

Her yerden, her türlü cihazla dijital içeriğe ulaşabiliyor olmak... SEN'in en büyük olayı bu. PSN'i aktif kullananlar Sony'nin bulut tabanlı müzik servisi Qriocity'i bilirler. Onun adı artık Music Unlimited ve SEN altında aktif durumda. Yine PlayStation'ın Video Network adlı film kiralama hizmeti de Sony'nin diğer video içerik uygulamalarıyla birleşip Video Unlimited ismini almış. Yani müzik için Music Unlimited, video için Video Unlimited... Uygulamaların tümü de, yeni nesil tüm Sony cihazlarının içinde hazır geliyor olacak.

Gözlemlediğimiz kadarıyla bu sistemin iki iyi yanı var: Birincisi, arayüzü dilediğiniz gibi kişiselleştirebilmeniz; ikincisiyse, içeriğin sizin ilgi alanınıza göre gösteriliyor olması. Müzik tarzınız, oyun türlerindeki tercihleriniz gibi konular SEN içindeki hesabınızda sürekli güncel tutuluyor. Benim kendi hesabımda satın aldığım DLC'lerin bile kayıtları duruyordu ve anasayfamda yeni DLC'lerin gösterildiği bir alan vardı.

PSN Ne Olacak?

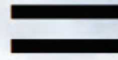
Bir şeycikler olmayacak... Müzik ve video dışında elbette ki en büyük içerik oyun kısmında; yani PlayStation Network'te. Bundan böyle PSN de, SEN olarak bilinecek. PlayStation Store da, bu markanın altına dâhil edilecek haliyle. Yani başta Sony'nin ortaya attığı fikir artık tamamen gerçeğe dönüşmüş durumda. Elinizin altındaki Sony cihazı ne olursa olsun (PS3, PS Vita, Sony Ericsson Android telefon, Sony Tablet, Sony Vaio ya da Bravia TV) Sony Entertainment Network'e tek kullanıcı adı ve şifreyle erişim sağlayabileceksiniz.

Bu arada, hâlihazırdaki PSN şifrelerinizi atmayın, SEN'e girerken kullanabiliyorsunuz. Bu ne demek? PSN'i önceden nasıl kullanıyorsanız, bundan sonra da aynı şekilde kullanmaya











devam edeceksiniz demek. Hazırdaki PSN kullanıcı adı ve şifreleriniz SEN'in tüm özelliklerini kullanırken işe yarıyor olacak. Elbette ki Vita üzerinde tek bir kullanıcı hesabı oluşturacağınız için PS3'teki hangi hesabınızı Vita'ya bağlayacağınıza dikkat etmeniz gerekiyor.

Sony'nin iTunes olayına en yakın servisinin PS Store olduğunu düşünecek olursak marka değişiminin bu noktadan yapılıyor olması açıkçası çok da anlamsız değil. Sonuçta bir marka bilinirliği yaratmak istiyorsanız, tanıtıma en güçlü olduğunuz yerden başlarsınız.

Peki, Oluru Var Mı SEN'in?

Buraya kadar iyi geldik zira konuştuğumuz her şey teorikti. Azıcık da pratiğe bakmak lazım. SEN çok şey vaat ediyor ancak halen servis-ürün dengesini oluşturabilmiş değil. Apple, adeta servislerini satabilmek için herkesin cebine cihaz koyar oldu fakat Sony'de durum tam tersi gibi. Cihaz satmak için yanında servis sunar gibi bir durumları var. Örneğin, Music Unlimited'da durum fena değil. Aylık üyelik bedeliyle kullanabildiğiniz bu serviste 10 milyon parçalık bir arşiv bulunuyor ve kullandığınız cihaz ne olursa olsun servisin performansı asla değişmiyor.

Maalesef Video Unlimited için aynı deneyim söz konusu değil. Bir kere size içeriği indirmeyi zorunlu kılıyor, stream edemiyorsunuz. İçeriği indirdikten sonra diğer cihazlarınız üzerinden stream etme şansınız var. Videoları kiralama ya da satın alma opsiyonlarınız var ancak performans ve kullanım rahatlığı açısından LoveFilm (bizim Türkiye'den ne yazık ki kullanamadığımız şahane bir kiralama servisi) deneyiminin yanına yaklaşamıyor şu an için.

Nereye Gidecek Bu İş?

Sony'nin başında artık Kaz Hirai var. PlayStation babası sayılan Ken Kutaragi'den sonra SCE'nin başına geçen Kaz, artık tüm Sony'yi yönetecek. SEN aslında Kaz Hirai'nin projesiydi ve o başa gelir gelmez de işler epeyce hızlandı. Yakın bir tarihte PSN olayı yüzünden korkunç bir facianın eşiğinden dönen Sony'nin başında artık geri planı "oyun" olan bir yönetici var. Sony bundan sonra düzgün donanım geliştirmenin yanında düzgün yazılım üretmenin ve adam gibi servis sunmanın da peşinde olacak. Elbette ki Sony kazansın isteriz çünkü bunun bize kaliteli oyunlar olarak geri döneceğini biliyoruz. Rekabetin her zaman bize yarayacağı kesin.

I Am Alive

"BEN HAYATTAYIM", SATIŞA BİLE ÇIKACAĞIM -ALİ SEZGİN

I AM ALIVE hakkında ne düşüneceğimi açıkçası bu noktadan sonra bilmiyorum. İlk duyurulduğunda gerek konusu, gerekse tasarımı sayesinde fazlasıyla ilgimi çekmişti. Ubisoft, nedendir hatırlamıyorum, bir süre sonra I Am Alive'ın varlığını unuttu. Elbette ki adı zaman zaman anılıyordu ama bu durum çoğunlukla Ubisoft'un önemli bir oyunu ufukta gözükmediğinde oluyordu. Sonunda, I Am Alive adını doğrularcasına bu aybaşında gerçek bir oyun olduğunu ve hatta oynanabilir durumda olduğunu gösteriyor olacak. Bana sorarsanız ortada I Am Alive diye bir oyun yok; Ubisoft'ta delinin biri bir kuyuya taş attı, şimdi de işin içinden çıkamıyor. Neyin ne olduğunu göreceğiz bakalım.

YOKUM OR NO YOKUM!

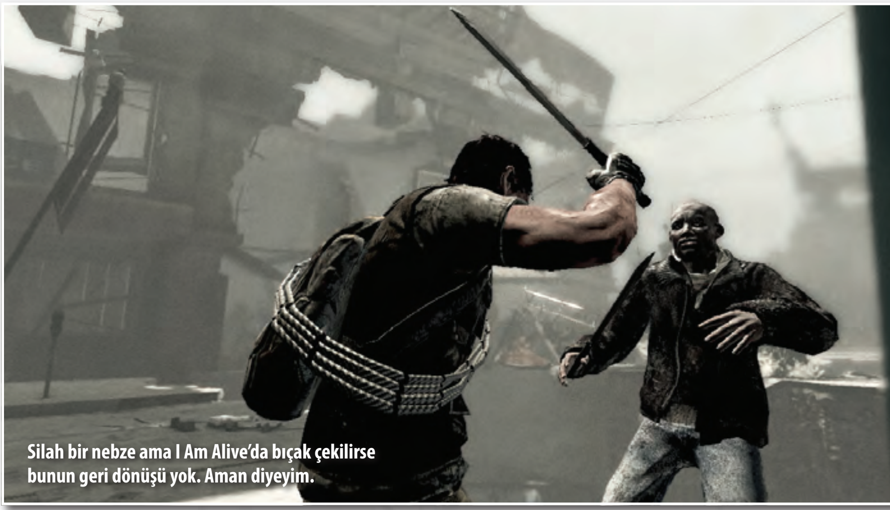
I Am Alive ile ilgili bilmeniz gereken ilk şey, adı üstünde, hayatta kalmanız gerektiği. "Olay" denilen isimsiz felaket sonrası yıkılmış bir dünyada, doğanın ve binaların bile sizin tarafınızda olmadığı, bulunan her kaynağın değerli olduğu topraklarda bu söylendiği kadar kolay değil. Ana karakterimizin bir ismi yok, zaten bu dünyada isme ihtiyaç da yok. Kendisi bir baba ve tek amacı evine dönebilmek. Ailesinin durumunu veya hayatta olup olmadıklarını bilmiyor elbette... Zaten neyin ne olduğunu anlayana kadar çeteler ve olası tehlikelerle dolu koca bir şehri geçmesi gerekiyor.



I Am Alive kendi tarzını yaratmaya çalışıyor. Bunda ne kadar başarılı olacaklarını tahmin edebilmek şimdilik güç ama göze hoş geldiğini söyleyebilirim. Oyun bilinçli olarak fazlasıyla gri ve tonsuz oluşturulmaya çalışılmış. Hani utanmasak kıyamet sonrası *Mirror's Edge*'i diyeceğiz I Am Alive'a... Kıyamet sonrası teması oyunda var olmasına karşın, anlatıldığı kadarıyla "Olay"dan hemen sonra geçen oyunda pek çok şey hasar görmesine rağmen yerli yerinde duruyor. Şehirde kurtulan çok az kişi var ve ne yazık ki bunlardan çok azı masumiyetini koruyabilmiş durumda. Oyunda bu yüzden karşılaşacağınız insan etkileşimine haliyle çok dikkat etmeniz gerekiyor. Örneğin kızının bir binada sıkıştığını söyleyen bir adam, aslında binanın içine pusmuş çetenin bir parçası olabiliyor. Veya aynı şekilde sizi yanına çağıran biri yeterince yaklaştığınızda silahını çekip her şeyinizi almaya çalışabiliyor. Bu durumların tamamı önceden belirlenmiş olmasına rağmen, kimin kötü kimin iyi olduğunu anlamak hiç kolay olmayacak.

KIYAMETTEN KURTULUP KIYAMET SONRASINA UYANMAK

İnsan ilişkileri de ilginç boyutlara indirgenmiş. Örneğin, elinizde bir tabanca var ama



Silah bir nebze ama I Am Alive'da bıçak çekilirse bunun geri dönüşü yok. Aman diyeyim.

etmek gerekiyor. Elinizdeki en önemli kaynak da bu noktada su olacak, çünkü şehirde temiz su yok. Gri duman da yer altı kaynaklarını etkilediğinden, kent içinde temiz su bulmak imkânsız. Bunu bir takas aracı veya bir tuzağın parçası olarak kullanmak tamamen yaratıcılığınıza kalmış.

Koca şehrin tek sorunu elbette ki cana yakın ev sahipleri değil. Binalar ve hatta yollarda çok hasar görmüş durumda ve ortaya çıkan beyaz duman bazı noktaları geçilmez hale getiriyor. Bu gibi durumlarda bazen yeraltı metro istasyonları gibi alternatif rotalardan geçerken, bazense doğrudan yıkık binalar arasında tırmanmak ve imkânsız atlayışlar yapmak gerekecek. Bu noktada I Am Alive'ı *Uncharted* ve benzeri oyunlardan ayıran en önemli özellikse ana karakterin atik olmasına

ŞCR / Ubisoft Shangai

Ubisoft Şangay Stüdyoları'nın ardındaki öyküyü inanın hiç bilmiyorum. Hani Çin'de ucuz iş gücü vardır diye mi burada stüdyo açtılar yoksa gerçekten yetenekli bir grubu keşfedip onların üzerine mi gittiler, bu tamamen Ubisoft'un sorunu bu noktada. Yine de biraz araştırıp secerelerine göz gezdirince, Ubisoft içinde kimsenin yapmak istemediği oyunları yapan firma durumunda olduklarını görebiliyoruz. Kim bilir, belki de I Am Alive onlar için beklenilen sıçrama noktasıdır.

Rainbox Six: Raven Shield (2004)

Bu oyunu Gamecube'ümde oynadığımı hatırlıyorum ve aslında o kadar da kötü bir oyun değildi. Rainbox Six ruhunu veriyor olmasına veriyordu ama Gamecube için kötü kalan grafiklerinin ötesinde oyunun tamamında bir donukluk vardı. Grubun yaptığı ilk oyunlardan biri olduğu için o kadar kusur affedilebilir bence.

Tom Clancy's EndWar (2011)

Strateji oyunları için fazla sabırsız bir bünyeye sahibim ama EndWar zamanında ilgimi çekmemiş değildi hani. Özellikle Halo Wars sonrası "konsollarda strateji oyunu olur mu olmaz mı?" tartışmaları üzerine çıkmış olması EndWar'u önemli kılıyordu. Sesli komut verme numarası dışında sıradan bir GZS'ydi. Yine de çok patlak olmamakla beraber kayda değer bir oyun olmadığını söylemek mümkün.

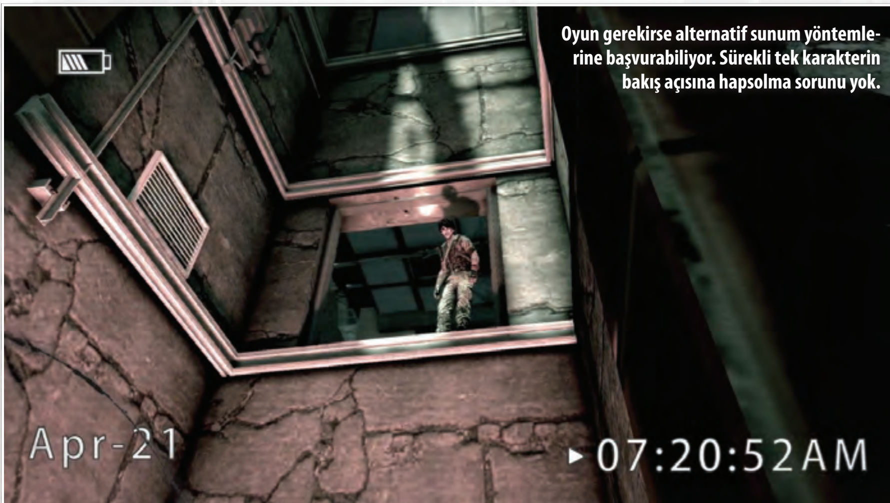
Far Cry 3 (2012)

I Am Alive yine yarısından devraldıkları bir proje olduğu için bir nebze, ama bu stüdyonun asıl ilk büyük oyunu Far Cry 3 olacak. İlk Far Cry'ın adasını, düşmanlarını ve ormanını alıp güçlü bir sunumla birleştirmeyi hedefleyen oyun, bana çok sağlam olacak gibi geliyor.



I Am Alive'ı oynarken alıcılarınızla oynamayın, dünyanın griliği her şeyi esir alan tozları anlatmak için böyle yapılmış.

hiç kurşunu yok. Bunu hem iyiye hem de kötüye yormak mümkün, zira tabancayı eli bıçaklı bir serseriye doğrultarak onun gözünü korkutabiliyorsunuz. Aksi durumda normalde gitmenize izin verebilecek kalabalık bir grup, o ortamda oldukça değerli olan tabancayı almak için üzerinize de çullanabilir. Anlayacağınız, bu yeni dünyanın kurallarını iyi tahmin rağmen insani sınırlara sahip olmasında yatıyor. Örneğin tutunup, tırmanılacak noktaları olsa bile bir gökdelene tırmanamayacaksınız, çünkü karakter bir süre sonra yorulmaya başlayacak. Yorulunca da elleri kaymaya ve hata yapmaya başlıyor. Bir süre sonra da doğal olarak daha fazla dayanamayıp düşmek gayet olası bir hal alıyor. Belli ki I Am Alive, planlama yapmadan içgüdüsel olarak oynayan oyuncuların çok canını yakacak.



Oyun gerekirse alternatif sunum yöntemlerine başvurabiliyor. Sürekli tek karakterin bakış açısına hapsolma sorunu yok.

YAKARIM BU ŞEHRİ!

I Am Alive bu haliyle dürüst olmak gerekirse hiç fena durmuyor. Konusu ilginç, oyunun sunumu ilgi çekici ve hepsinden önemlisi oyuncuya anlatacak bir öyküsü olduğunu hissettiriyor. Tek korkum, değişen stüdyolar ve gündemden düşmelerin ardından tamamlanmamış, biraz da ortada kalmış bir oyun olarak çıkması olur ki dürüst şu an pek de öyle durmuyor bu oyun. Kıyamet çanlarını çalmaya hazırlanın çünkü I Am Alive sayesinde olası bir depremde hayatta kalma şansınız olup olmadığını çok yakında anlayacaksınız.

Kimyamız tutuyor mu?



Büyük şehir büyük sorun... Bela getirir diyelim.



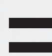


"Olay" denilen felaketin ne olduğunu bilmiyoruz ama arkasından belediye başkanımız çıkarsa şaşırmam.





Para biriminin su olduğu bir dünyada duş alınabilir mi?





KISACA

Tür: Aksiyon/RYO
Yayıncı: Ubisoft
Çıkış Tarihi: 7 Mart 2012
Platform: PS3, Xbox 360
Site: iamalivegame.com





Developer's Diary

Giray Özil
gozil@blizzard.com

Diablo Pabucu Yarım, Çık Dışarıya Oynayalım...

Görüyoruz ki çoğu oyuncu, şirketlerin para kazanma arzusu bariz olduğunda isyan ediyor. O yüzden Valve ve benzerlerinin "sevimli" imajı güzel bir strateji. Bu sayede Valve, imajının arkasına saklanıp 100 dolarlık hiçbir işlevi olmayan bir oyun içi ürün satabiliyor.

Bugün Diablo III'ün bu yılın ilk üç ayında çıkmayacağını duyurmuşuz. Forumlardaki tepkileri okumak enteresan olacak. Gerçi artık bu konuda duymadığım komplo teorisi kalmadı. Oyun aslında iptal edilmiş, konsollar yüzünden bekletiliyormuş, WoW'dan oyuncu çalmaması istendiği için çıkarılmıyormuş, vs... Tabii ki bunların hiçbiri doğru değil. Peki ama ters giden ne, nasıl oluyor da on senede bir oyun bitirilemiyor? Elimden geldiğince işin arka planını anlatayım...

2007 yılının yazında henüz EA'de stajyer olarak çalışıyordum. O sırada Medal of Honor: Airborne ile meşguldük. Ben de stajyer olarak oyunda kalan bazı "bug"ları ayıklamakla yükümlüydüm. Henüz ikinci haftamın sonunda, bir ara demodaki tuğlaların siyah göründüğü dikkatimi çekti. Oyunun koduyla ilgili bilgim henüz yeterli olmadığından bir gece sabaha kadar uğraştım ve sorunun kaynağını buldum. Ertesi gün kendini kanıtlamaya hevesli heyecanlı stajyer olarak bulduğum çözümü herkese gösterdim. Aldığım yanıt ise şöyleydi: "Evet doğru gözüküyor, ama bu bug'ı oyunda bırakmak zorundayız." Zira oyunun çıkmasına az zaman kalmıştı ve benim çözümümün yeni ve daha tehlikeli bir bug yaratıp yaratmayacağını test edecek kadar vakit yoktu. Bunu duyduğumda yaşadığım hayal kırıklığını tarif etmeme imkân yok. Oyunun ikinci bölümünün sonunda halen bahsi geçen tuğlaları görebilirsiniz.

O zamanki çömez halimle anlayamamıştım ancak oyun dünyasının kaçınılmaz bir gerçeği bu. Hiçbir oyun bütün sorunlarından arınmış olarak piyasaya çıkmaz, çıkamaz. Milyonlarca satırlık kodun ahenk içinde çalışması bir ütopyadan ibaret. Bu yüzden oyundaki bazı bug'ları oyunun içinde bırakmak zorundasınız. Çoğu oyunun yapımı iki sene kadar sürer ancak değil iki sene, on sene bile üzerinde çalışılsa bütün sorunlarının giderilmesi mümkün değildir.

Buna karşılık yapılan şey, kritik olmadığı düşünülen bug'lara karar verip onlara dokunmamak oluyor. 2010 yazında Medal of Honor'ı çıkarmadan önce bir gecede 1000 civarı bug'dan 50-60 bug'a indiğimizi hatırlıyorum. Zira bug'ların büyük bir kısmının "shippable", yani oyunun çıkmasına engel teşkil etmeyen, daha önce başka oyunlarda görülen türden olduğu kanaatine varılmıştı. Bu bug'ları düzeltmeye kalkmak oyunun en az altı ay gecikmesi demekti. Bu da on milyonlarca dolar zarara tekabül eder.

PEKİ, YA SONRA?

Bu süreç EA'e özel değil, aksine istisnasız her oyunda yaşanır. Tek fark, oyunun içinde bırakacağınız bug'ların çizgisini nereye çektiğiniz. Valve, Blizzard gibi şirketler belli lükslere sahip. Ama bunun sebebi Valve ya da Blizzard'ın oyuncuları EA'den çok düşünmesi değil. Steam ve World of Warcraft'ın sabit gelirleri bu şirketlerin bir sonraki oyunlarına neredeyse sınırsız bütçe ayırabilmelerini sağlıyor. Emin olun ki bütün bu şirketlerin tek amacı maksimum para kazanmak. Valve, bunu az ve öz oyun çıkararak yapıyor, EA ise daha sık oyun çıkarmak zorunda. Zira "az ama öz", dünya çapında onlarca stüdyosu olan bir şirketin altından başarıyla kalkabileceği bir yöntem değil.

Görüyoruz ki çoğu oyuncu, şirketlerin para kazanma arzusu bariz olduğunda isyan ediyor. O yüzden Valve ve benzerlerinin "sevimli" imajı güzel bir strateji. Bu sayede Valve, imajının arkasına saklanıp 100 dolarlık hiçbir işlevi olmayan bir oyun içi ürün satabiliyor. Bence her şeyin pazarlamadan ve mümkün olduğunca kâr elde etmekten ibaret olduğunu anlamalıyız ve bunu bir sorun olarak görmemeliyiz. Tıpkı bir pantolon alırken birilerinin bu pantolonu kâr amacıyla üretmesinin problem teşkil etmemesi gibi, oyunların da yapım amacı bizim için sorun olmamalı. Ayrıca konu sadece büyük şirketlerin sahiplerinin ceplerini doldurması değil. Bugün çoğu şirketteki çalışanlar (bu satırların yazarı dâhil :) oyunların kârlarından neredeyse maaşları kadar pay alabiliyor. Siz paranızı kaliteli ve doğru bulduğunuz yapımlara harcarsanız, oyun yapımcılarının ve şirketlerin o yönde ilerlemesini sağlarsınız. Her şey bu kadar basit.

Ben çalıştığım iki şirket arasında oyun yapım sürecine yaklaşım açısından büyük bir fark gözlemledim. Blizzard'da çalıştığım şeyi çok daha detaylı test etme, derin derin düşünme ve gerekirse baştan yapma şansım oluyor. Bu da bir yapımcı olarak beni kesinlikle daha mutlu eden, yaptığım işin içime sinmesini sağlayan bir faktör. Sonuçta da ortaya çıkan ürünün daha kaliteli olması kaçınılmaz.

Blizzard'ın maddi kârlılığının büyük bir kısmının "Blizzard yaptıysa iyidir" imajına bağlı olduğunda hemfikirizdir sanırım. Dolayısıyla D3'ün kusursuza çok yakın olması, eski fanatiklerini memnun etmesi, yeni nesil oyuncuları kazanması, günümüzün satış modellerine (DLC, microtransaction, auction house) yatkın olması gerekiyor. Bu, kesinlikle başarılması kolay bir hedef değil. Dolayısıyla da defalarca başa dönmeyi, büyük sistemleri yeniden tasarlamayı, bug temizlemesinin başka hiçbir oyunda kolay kolay görülmeyecek kadar titiz yapılmasını gerektiriyor. Bu mükemmeliyetçiliğin de nispeten hantal bir yapıyı beraberinde getirdiğini kabul etmek lazım. Sonuç olarak yaşanan ertelemeleri şaşırtıcı bulmuyorum. Blizzard'ın benimsediği oyun yapımı modeli bu, kusurları olabilir ancak eğer verdiğiniz paranın karşılığını sonuna kadar almak istiyorsanız biraz daha beklemenize değecektir.



OYUNEZER!

"ABİ BEŞ DAKKAYA ORADAYIM!"

Hava -10 derece... Resmen donuyorum. Gecenin bir vakti The Game'den çıkmışım, bir baktım bizim otelin durağında taksi yok. Bizim sitenin durağını aradım, "Kaptan araç var mı Gayrettepe tarafında?". "Abi," dedi, "hemen arıyorum seni". Sağ olsun iki dakika sonra aradı, "Abi araç var o tarafta, şu plaka, 5 dakkaya orada". Sevgili oyungezerler, o sırada hava var ya, hiç abartmıyorum sanırsın Saruman, Çamlıca'daki vericilerin tepesine çıkmış Esentepe'ye doğru büyü sallıyor. Öyle berbat bir hava. Kar, tipi, göz gözü görmüyor... "Kaptan" dedim, "bak çok uzun sürecekse söyle bana otelde kalayım", "yok abi, sen meraklanma, otelin cebinde bekle 5 dakkaya orada..."

"5 dakka" insanların kafasında nasıl bir imaja sahip bilemiyorum ama o imaj beni o gece zatürre ediyordu. Tam 20 dakika bekleyip lobiye geçtim, telefon açtım, haberleştik... Tam 35 dakika sonra geldi o taksi. Levent tarafında trafik varmış... Peki güzel kardeşim. Levent trafiği tabii... Bana daha güvenli ve rahat bir hizmet sunmak içinmiş tüm bunlar. Belediyenin Beyaz Masa'sı işe yaramış olacak ki eskiden "yeaa" ile başlayan şoför cümleleri daha bir kurumsal hale gelmiş. "Daha güvenli ve rahat hizmet..." Tıpkı bize daha kaliteli oyunlar sunmak isteyen oyun firmaları gibi.

Tam da bir önceki sayfada Giray'ın yazısının üzerine ilginç bir pişti durumu olacak ama güzel de olacak bana kalırsa. Son zamanlarda ertelenen oyunlara bir bakalım mı kabaca? İçinde şu anda çıkmış olanlar da var ancak bu oyunların çıkışının öncesinde en az bir "erteleme" haberi okuduk: Kinect Star Wars, Mass Effect 3, The Darkness II, The Last Guardian, Ghost Recon: Future Soldier, XCOM, Spec Ops: The Line, Twisted Metal, Silent Hill: Downpour, Hybrid, Journey, The Witcher 2, Torchlight 2... Elbette unuttuklarım vardır ancak bu oyunların hepsi 2011'in son iki üç ayında bir sebeple ertelenmiş oyunlar.

KARA TREN

Haksızlık etmemek adına şunu da belirteyim: Az önce Giray'ın da söylediği gibi "erteleme" birçok neden yüzünden olabilir. Testidir, hatasıdır, pazarlamasıdır, personelidir derken projenin başına binlerce farklı olay gelebilir. Benim aklıma takılan bu aralar bu "erteleme" mevzuunun moda haline gelmiş olması. Hayırlar olsun, her oyun en az bir iki kere kafadan ertelenir oldu. Yahu, siz ki firmalar artık 30 yıldır, geliştirici satın alıyor, onlara iş projelendiriyor, sonra da oyunlarını dağıtıyorsunuz. Açıkladığınız tarihin bu kadar sık geçilir olması, yolgeçen hanına dönmesi biz oyuncular için hiç hoş değil. Şeytanın avukatlığına soyunacak olsam, işin içine ön sipariş gelirlerini kooperatif havuzu olarak kullandığınızı bile söylerdim ama elimde kanıtım yok maalesef.

Bir diğer sıkıntı da artık oyun dağıtım işinin hantal ve pahalı bir iş modeli olarak kalması. Yeni nesil cihazlar oyun geliştiricilerine kendi oyunlarını yayınlama olanağı sağlıyor. Ünlü oyun dağıtıcıları da eski iş modellerini bırakmak istemiyorlar ancak yeni iş modelleri karşısında da kan kaybediyorlar. AAA oyun yapmak ve bunu gelir modeline oturtmak eskisinden daha zor bir hale geldi. Paçası tutuşan dağıtıcılar da muhtemelen her bir bütçe kısıntısında oyun erteleme yoluna gitmeye başladılar. Bu erteleme işinin eskisinden daha sık bir hale gelmesinin tek açıklanabilir yanı bence bu. Sonuçta ilk kısılacak yer pazarlama bütçeleri. İşin içinde agresif pazarlama olmasaydı oyun zamanında çıkabilir, hatta gösterişsiz kalsa da ilkin sadece dijitalden bile yayınlanabilirdi.

Maalesef "daha kaliteli içerik sunma" bahanesi biz oyuncular için her zaman inandırıcı olmayabiliyor. Hele ki o oyun için ön sipariş vermişsek... Daha önce açıklanmış olan tarihin daha sonraya atılmasının ardında daha somut gerekçeler duymak istiyoruz. Bakın ben bizim dergiden birkaç tane sayayım: Exclusive yakaladık; forma ekledik; süper promosyon geldi; içeriği abarttık; matbaa yamuk yaptı; dağıtıcıyla kafa göz daldık... Ama bunlardan en geçerlisi yine daha kaliteli içerik gibi duruyor. Ha? Efendim? Bizimkisi değişik olum...

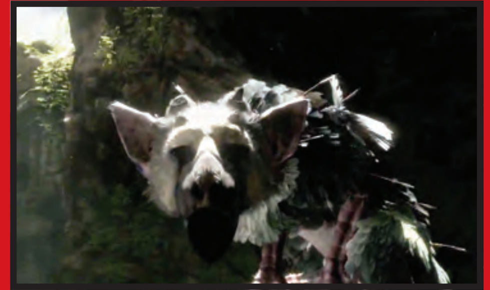
Ne yayıncılar eskisinden daha tembel, ne de geliştiriciler eskisinden daha aptal. Herkes kendini geliştiriyor, herkes kendini yeni iş modellerine uyarlamaya çalışıyor. Bu arada heba olan, üzerinde testler uygulanan yine oyuncular oluyor. Ön sipariş verenler! Belki de dağıtıcıdan hisse talep etmelisiniz, ne dersiniz?



Hey Özel Kuvvetler! Sizi en son gördüğümde çöldeydiniz. Sanırım hâlâ oradasınız.



Seni de Gamescom'da oynadım yahu. Canımı çıkardın. Bak yedi ay geçti üzerinden hâlâ yoksun!

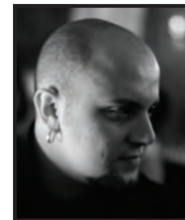


Seni yaratan eller bile bırakmaya başladı... Bir gün çıkacak mısın?



Eğer hâlâ ortalarda yoksan, beklediğimiz oyun sen olamayacaksın. Buraya da yazıyorum bunu.

AYIN EZENİ



Furkan Faruk Akıncı

Sevgili Faruk, artık karakterinin bir parçası haline gelmiş talihsizliğinin bir neticesi olarak, bu ay "geç kalan oyunları" ezmeye yeltenmişti ki... Oyungezer tarihi bir gecikmeyle yayınlamaya karar verdi Mart sayısını. Faruk'un güzelim acılı ezmesi mundar oldu.

THE LAST OF US



ZOMBİLERE RAĞMEN, BİR SEVGİ HİKÂYESİ -ÖMER AKDAĞ

Bana bu caddelerin eskiden sadece… hayatlarına devam eden insanlarla dolu olduğundan bahsetmişti… Bu güzel bir şey olmalı…

Naughty Dog yeni oyunu *The Last of Us*'ı geçtiğimiz aylarda çok şık bir fragmanla duyurdu. Bu haber biraz şaşkınlıkla karşılandı çünkü Naughty Dog'un bir konsola tek bir seriden fazlasını yapması şu ana dek görülmemiş bir durum. PSX'te yalnızca *Crash Bandicoot*, PS2'deyse *Jak* üzerine yoğunlaşan ve bu serilerle ortalığı sallayıp yuvarlayan Naughty Dog, PS3'te de *Uncharted* ile "naughty"liğini yapıp hepimizi coşturmuştu malumunuz. İnsanlar en iyi ihtimalle yeni bir *Uncharted* duyurulmasını bekliyordu ki Naughty Dog bir sürpriz yaptı ve stüdyonun ikiye bölündüğünü, 80 kişilik büyük bir ekibin iki yıl gibi bir süredir yeni bir fikri mülk üzerinde çalışmakta olduğunu duyurdu.

"Ekibimiz yıllar içinde mükemmel hâle geldi. Burada çalışanların her biri başka bir stüdyoda proje liderliği yapabilecek seviyede. *Uncharted* gibi bir seriniz varsa herkes peşinizden koşmaya başlar. Stüdyodaki herkese başka yerlerden iş teklifleri yağar ve siz bu insanlara kariyerleri boyunca üzerinde çalışacakları başka bir şey vermezseniz bir gün o tekliflerden birini kabul ederler. İşte biz, birlikte çalıştığımız bu yetenekleri kaybetmek istemedik" diyor stüdyonun liderlerinden Evan Wells.

Her şeyden önce bu kurtlar sofrasında, iki yıl boyunca yeni bir oyunu gizlemeyi başardıkları için Naughty Dog'u tebrik etmek istiyorum. Yetenekli olduğu kadar ağzı da sıkı bir ekipmiş vesselam.

BİRAZ SU BİRAZ YEŞİLLİK, HER YER BENİM EVİMDİR

The Last of Us, post-apokaliptik bir dünyada geçiyor. Ama post-apokaliptik deyince *Fallout*'unki gibi çorak topraklar gelmesin aklınıza. İnsan nüfusunun çoğunluğunun bir virüs sebebiyle yok olduğu, insanlardan kurtulan şehirlerinse suyla dolduğu, yeşille kuşandığı, doğanın adeta kendisine ait olan alanları geri aldığı bir dünya bu...

Hikâyemiz dünyanın bu hâle gelmesinin 20 yıl sonrasında geçiyor. Hayatta kalan ve virüs bulaşmamış olanlar karantina bölgelerinde yaşamaktadır ama bu bölgeler birer birer düşmektedir. Kalanlarsa virüs bulaşmış, beyinsizleşmiş ve saldırganlaşmış insanların tehdidi altındadır.

Ama yönetmen Bruce Starley, *The Last of Us*'ın "bir zombi oyunu" olmadığının altını çiziyor. Hikâyenin merkezinde iki ana karakter var: Joel ve Ellie. Joel dünyayı altüst eden olaylardan sağ çıkmış ve zaman içerisinde de hayatta kalma sanatının inceliklerini öğrenmiş, sert bir anti kahraman. Ellie ise dünyanın önceki hâlini hiç görmemiş, meraklı ve o eski zamanlardan kal-

ŞCR / Naughty Dog

Platformdan epik aksiyona doğru giden ve sürekli üzerine koyan bir firma Naughty Dog.

Crash Bandicoot (1996-1999)
3 boyutlu platform oyunları zamanında pek fazla tercih edilmezdi. Naughty Dog yine de o türü bir yoklamayı tercih etmiş ve çok da başarılı olmuştu. Seri çok eğlenceli bir oynanış sunuyordu. Crash Team Racing'in de yeri ayrıdır.

Jak (2001-2005)
Jak serisi de platform sayılır ama Naughty Dog'un silahlı aksiyona doğru kayan eğilimini bu seride görebilirsiniz. PS2'nin en sağlam ve istikrarlı serilerindendi.

Uncharted (2007-2011)
PS3'de aksiyonun, sinematik anlatımın ne demek olduğunu bize gösteren seridir. Süper hikâyesini mi söylesem, eksantrik karakterlerini mi saysam... Fazla söze gerek yok aslında. Bu ön incelemeye göz atıyorsanız zaten çok büyük ihtimalle Uncharted serisiyle içli dışlısınızdır.









ma çizgi roman, müzik ve fotoğraflara büyük ilgi duyan 14 yaşında genç bir kız.

Joel askeri yönetim altındaki karantina bölgelerinin son kalanlarından birinde, pis işlere bulaşmış durumda. "Bunlar önceki yaşamında asla yapmayacağı şeyler ama şu an gündelik hayatının bir parçası" diyor Straley. Silah olsun, uyuşturucu olsun, parası ödendiği sürece her türlü yasadışı malın ticaretini yapıyor Joel ve bir gün eski bir dostuna borcunu ödemek üzere, yetimhanede yaşayan Ellie'yi şehir dışına kaçırma görevini üstleniyor. Yapımcılar Ellie'nin neden kaçmak zorunda olduğunu açık etmeye henüz hazır olmadıklarını söylüyor ama Ellie'nin özellikle eski döneme olan ilgisinin başına sık sık bela açtığını, bunun da Ellie'nin şehirden kaçırılmak zorluda kalınması sürecini hızlandırdığını da belirtiyorlar. Joel'in görevi Ellie'yi karantinadan alıp belli birine teslim etmek. Ama tabii işler iyi yazılmış her hikâyede olduğu gibi yolunda gitmeyecek. Sadece dönüşüp zombileşmiş insanlardan değil, artık aranıyor oldukları için ordudan da kaçmaları gerekecek.

PEKİ DERDİ NE BU OYUNUN?

Neil Druckmann, oyunun kreatif direktörü, "Bunun oyuncuların kulağına pek çekici gelmeyebileceğinin farkındayım ama *The Last of Us* bir sevgi hikâyesi. Baba-kız ilişkisine benzer bir bağ kuran Joel ve Ellie'nin arasındaki sevginin hikâyesi" diyerek *The Last of Us*'ın karakterlere odaklanmış, anlatım ve dramatizasyon gücünü karakterlerinden alan bir oyun olduğunu vurguluyor.

Karşımıza nasıl bir oyun çıkacağını anlamaya ve anlatmaya çalıştığım şu paragrafları yazarken





Naughty Dog yüz ifadeleri konusunda istediğini başarırsa bu oyunda çok ağlarız gibime geliyor.

NAUGHTY DOG'UN İLHAM ALDIKLARI

Planet Earth



BBC'nin artık efsane kategorisine girmiş belgeseli Planet Earth'te bazı karıncaların yakalandığı bir mantar türünden bahsediliyor. Bu mantara yakalanan karıncanın kafasından mantar filizlenmeye başlıyor ve belli bir noktadan sonra bulaşıcı hâle geliyor. Üstelik koloninin büyüklüğü ne kadar fazlaysa zararı da o denli büyük oluyor. *The Last of Us*'ın ilk çıkış noktası "ya bu virüs insanlara da bulaşırsa" olmuş.

No Country for Old Men



Starley ve Druckmann, Cohen Kardeşler'in efsane filmi No Country for Old Men'in seyirciye karakterlerini umursatabildiğini, müthiş bir gerilim yaşattığını ve daha da önemlisi seyircinin kendisini başka bir dünyada hissetmesini sağladığını söylüyor. İkili "biz de böyle bir şey yapmalıyız" diyerek yola çıkmış.

The Road



The Last of Us'ın en çok çağrıştırdığı eser bu olsa gerek. Kıyamet sonrası, tehlikenin kol gezdiği bir dünyada hayatta kalmaya ve "iyi"liklerini unutmamaya çalışan, kıyamet öncesini görmüş bir baba ve o zamanları görmemiş bir oğlun yol hikâyesi The Road. Filmi de oldukça başarılıdır ama yapımcılar asıl olarak kitaptan ilham aldıklarını söylüyor.

The Walking Dead



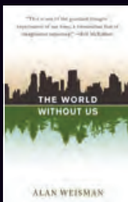
Esas ününü, fena olmayan bir dizi uyarlamasıyla yakalayan The Walking Dead, hissettirdiği gerilimle, hayatta kalma çabası hissiyatıyla, zombi aksiyonuyla *The Last of Us*'a ilham kaynağı olmuş romanlardan bir diğeri.

City of Thieves



II. Dünya Savaşı sırasında geçen ve iki gencin Nazi işgali altındaki bir şehirde yumurta topladığı (!), bu sırada da yamyamlar gibi değişik tehlikelerden kaçınmaya çalıştıkları enteresan bir kitap City of Thieves.

The World Without Us



The World Without Us, insanoğlu bir anda yeryüzünden silinirse dünyaya ne olacağını bilimsel temellere dayanarak anlatan bir kitap. *The Last of Us*'ın dünyası oluşturulurken bu kitaptan çok etkilenilmiş.

THE LAST OF US, NEIL DRUCKMANN'IN DEYİMİYLE, "BU LANET OLASI SEKTÖRÜ DEĞİŞTİRMEYİ" BAŞARABİLECEK Mİ?



Keşke sabaha kadar Crash Team Racing oynamasaydım. Uyku bastırdı.

içimi giderek artan bir melankoli duygusu kapladı. Karakter odaklı hikâye... Etrafta gizemlerle dolu tehlikeli bir dünya olmasına rağmen bunlara aldırmayan, kendi amaçlarına odaklanan karakterler... Dramatik anlatım... Nereden geldi bu hissiyat diye düşünürken buldum: *Silent Hill 2*. *Silent Hill 2*'nin gelmiş geçmiş en iyi 3-5 oyundan birisi olduğunu düşünen bu naçiz yazarınız için bu benzerliğin anlamı büyük. Oradakine benzer bir hissiyatın çağdaş bir oyunda yine karşıma çıkma ihtimali beni gerçekten çok heyecanlandırıyor.

DAHA GİDECEK ÇOK YOL VAR

Naughty Dog'un hikâye anlatımına ne kadar önem verdiğini ve bu konudaki başarısını *Uncharted* serisinden zaten biliyoruz. Ancak *The Last of Us* ile hikâye anlatımı bir seviye daha atlayacak gibi duruyor. Druckmann'ın hedefi iddialı: "Bu lanet olası sektörü değiştirmek" (burada 'lanet olası'nın direkt İngilizce karşılığını düşünmeyin tabii).

"Çünkü" diyor, "şu an sektördeki hikâye anlatım kalitesi çok düşük." Yetinmeyip oyun eleştirmenlerine de biraz giydiriyor: "Biz Naughty Dog olarak sınırları zorlamaya çalışıyoruz. Ama piyasaya çıkan ve odak noktası eğlence, heyecan ya da teknik başarı olan oyunlar, inceleme sırasında 'muhteşem de bir hikâyesi var' denilerek övülüyor ve bu bizim moralimizi bozuyor, çünkü biz hikâye anlatımının ayrı bir mesele olduğunu düşünüyoruz." Tam olarak hangi oyunları kastettiğini söylemiyor Druckmann, benim birkaç fikrim var ama yine de onun ağzından konuşmak istemem tabii. Sizin de aklınızda vardır hikâye anlatımı orta seviye olmasına rağmen diğer her şeyi harika yaptığı için bu yönüne de otomatikman methiyeler dizilen oyunlara birkaç örnek.

Dead Island'ın şu dramatik fragmanını hatırlarsınız. Ekip o fragmanı gördüğünde donakalmış. "Bizim yapmaya çalıştığımız şeyi başkası zaten yapıyor" diye düşünmüşler. "Oyunu gördünüz, fragmandaki oyun o değildi. İyiydi ya da kötüydü demiyorum. Ama o değildi. Bizim fragmanımızın yapmak istediğimiz şeyi iyi yansıttığını düşünüyorum" diyor Druckmann.

MAKİNENİN ÇARKLARI

The Last of Us, *Uncharted 3*'ün zaten çok iyi olan teknolojisini ve hareket yakalama tekniğini kullanıyor. Ama özellikle yüz ifadelerinin çok daha iyi olmasını istediklerini, bunun için çok uğraştıklarını söylüyor Naughty Dog insanları. Oyunun müziklerini ise Babel ve Brokeback Mountain filmleri için yaptığı soundtracklerle iki yıl üst üste Oscar ödülü kazanan Gustavo Santaollala hazırlıyor. Özellikle hissiyat yoğunluğu fazlaca olan besteleriyle meşhur Santaollala'nın *The Last of Us* için son derece isabetli bir seçim olduğu yadsınamaz sanırım.

Joel ve Ellie'ye hayat verecek oyuncuları seçerken de aynı isabetliliği başarmak isteyen ekip bu konuda da dört dörtlük tercihler yaptığını düşünüyor. Seslendirmeleri ve de motion capture'ları yapacak bu oyuncuları belirlerken



Hop! Sen! Hoca koridorda koşmayın demedi mi!?


Bi' pasta cilayla hallederim ben bunu.

Bu bir zombi oyunu değil.
Bu gördüğünüz de bir zombi değil.



İNSANLARDAN KURTULAN ŞEHİRLERİN SUYLA DOLDUĞU, YEŞİLLE KUŞANDIĞI, DOĞANIN ADETA KENDİSİNE AİT OLANLARI GERİ ALDIĞI BİR DÜNYA BU.

ellerinde yüklü bir kriter listesi varmış. Joel için Troy Baker'ın, Ellie için de Ashley Johnson'ın tam da düşündükleri karakterlere cuk oturduğunu fark etmişler.

NE VAR NE YOK?

Oyunun oynanış tarzı *Uncharted*'ın siper alıp uygun anda saldırma mantığından yola çıkıyor ama oldukça değişik yan yollara da sapıyor. Örneğin bu sefer gizlilik ve daha da önemlisi takım çalışması kavramları ön planda. Fakat Naughty Dog, doğrudan bir cevap vermek yerine, oynanış hakkındaki sorulara karşılık fragmanlarını işaret ediyor: "Fragmanı parçalarına ayırısanız, oradaki bütün eylemlerin bir anlamı olduğunu göreceksiniz."

Dediklerini yapalım ve biraz fragmanı irdeleyelim öyleyse. Öncelikle hem ateşli hem yakın dövüş silahlarını kullanabildiğimizi görüyoruz. Cephane bulmak büyük sıkıntı olacağa benzer çünkü Joel rakibi tek kişi ve normal insan olunca bulduğu bir tahta sopayı kullanmayı tercih ediyor. Ellie'nin cephane bulmak için haklanmış adamın üzerini hemen araması da buna âlâmet. Ama Joel'in az sonra gelen virüs bulaşmış insanlara ateşli silahla yaklaşması, yakın dövüş silahlarının yalnızca normal insanlar üzerinde işe yarayacağının göstergesi olabilir. En azından karşıdan...

Fragmanda Joel, tabiri caizse, rakibini tanklarken Ellie bıçakla dalıyor. Bu da oyunun ilerleyişinde cephane artırmak gibi sebeplerle bu tip taktiklere başvurabileceğimizin habercisi olsa gerek. Bu sahnenin sonrasında da Joel ve Ellie'yi arkalarına ateş ederek binadan uzaklaşırken görüyoruz. Sanırım bunu da oyunda ilerlemek için bir bölgedeki bütün düşmanları indirmemiz gerekmeyeceğine, erkekliğin onda dokuzuna akıl danışabileceğimize yorabiliriz.

Ayrıca fragmanın başında Ellie'nin kendi başına binada dolaştığını görüyoruz. Bunu hem bir şeyler bulmak hem belki bir bulmaca çözümüne yardımcı olmak için yapıyor olabilir. Ama önemli olan o değil. Önemli olan Ellie'nin kendi başına da tehlikeli sularda dolaşması gerekebileceği. Ve buradaki önemli soru, Ellie'nin kendi başına hayatta kalabilecek yapay zekâya sahip olup olmayacağı. Ellie'ye dadılık etmek zorunda kalacak mıyız? Külfet mi olacak?

BEYİN TAKIMI

Eğer söz konusu olan *Ico* gibi (Hani şu PSX oyunu olan, naber Volkan? ^_^) yanımızdaki karakteri korumak üzerine kurulu bir oyun olsaydı yapay zekânın çok önemi olmazdı. Ama öyle değil. Ve öyle olmayan oyunlarda bir yandan hayatta kalmaya çalışırken bir yandan da yancımızı kollamaya çalışmaktan nefret ederim (evet, sana bakıyorum *Resi 4*, hiç gözlerini kaçırma). Malum *Uncharted* serisinde de yanımızda partnerlerimiz olurdu ve külfet olmazlardı ama *The Last of Us*'ın daha gizlilik ve takım çalışması isteyen yapısında yapay zekânın daha da iyi olması gerekli. Yapımcılar bu konuda iddialı: "*Uncharted*'daki yapay zekâyı evrimleştirmek istiyoruz" diyor Starley. Druckmann da ekliyor: "Görevimiz dadılık yapmak değil. Ellie'nin kendi kendisine yetebilen; ne zaman saklanacağını, ne zaman bize yardım etmeye çalışacağını bilen bir karakter olması için çalışıyoruz."

Ekip dostların yanında düşmanların yapay zekâsı için de elinden geleni yaptığını söylüyor. "Gerçek hissettirmeleri, zeki olmaları ve zekice kararlar alabilmeleri" için canla başla çalışıyorlar. Oyuncuya hissettirmek istediklerinin "ölümcüllük hissiyatı" ve "gerçekçilik hissiyatı" olduğunu söylüyorlar. Oyunda yaralanınca bekleyip iyileşilemeyeceğini, Joel'in kendisini iyileştirmesinin gerekeceğini ve bu durumda bile iyileşmenin uzun zaman alacağını, yaralanmanın "sonuçlarına katlanmamız" gerekeceği bilgisini de bunlara ekleyerek sıkı, oyuncuyu zorlayan bir oyun görmeyi bekliyor ve umuyorum.

BEKLENTİLER... BEKLENTİLER...

Naughty Dog'un vaatleri çok büyük. Bakalım şeytanın bazı avukatlarının düşündüğü gibi stüdyonun ikiye bölünmesi büyüyü bozacak mı, yoksa karşımıza yeni bir efsane mi çıkacak. "Yapmaya çalıştığımız her şeyde hep en zor olan yolu seçiyoruz" diyor Straley. Şecerelerine ve profesyonel yaklaşımlarına baktığımda bu işin altından kalkabileceklerine inanmamak için bir sebep görmüyorum. Umarım bir an önce gelir (sabırsızlık... heyecan, amanın aman...)



Kimyamız tutuyor mu?


Su

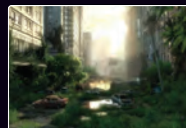



Yeşillik




Mantar





KISACA

Tür: Survival-horror / Aksiyon
Yayıncı: Sony
Çıkış Tarihi: 2012-2013
Platform: PS3
Site: lastofus.com





ASSASSIN'LERİN SAVAŞI YENİ DÜNYA'YA YAYILACAK

-SİNAN AKKOL

ASSASSIN'S CREED III





Kim çıkardı Mısır söylentisini Allah aşkına? Kim dedi AC3 eski Mısır'da geçecek diye? Yahu akıl var mantık var, nasıl geçecek oyun eski Mısır'da? Hem hikâye yavaş yavaş günümüze yaklaşıyor hem de söyler misiniz bana, Keops'un tepesinden saman balyasına nasıl atlayacaksınız? Daha 3. basamağa kafa üstü çakılıverirsiniz. Ezio ve Altair gibi, şimdiden unutulmaz oyun kahramanları arasına adını yazdırmış iki atanın ardından, AC serisini sürükleyecek yeni kahramanımızın işi gerçekten çok zor. Adı Connor. Bir diğer adıysa Ratohnhatekon. İki ismi var; çünkü kendisi yarı İngiliz, yarı Mohawk kanı taşıyor. Yeni Dünya'yı işgal eden İngilizlerin bir yerli kadına tecavüzünden mi doğduğunu, yoksa iki yabancının kendi milletleri tarafından dışlanmayı göz önüne aldıkları birliktelikten mi olduğunu henüz bilmiyoruz. Bildiğimiz şey şu, Connor iki tarafa da ait hissedemiyor kendisini. Yerliler tarafından dışlanıyor, İngilizler tarafındansa barbar olarak görülüyor. Bir gün, avdan dönerken küçük evinin yok edildiğini görmesiyse bardağı taşırıyor ve Assassin tarikatıyla kaçınılmaz bir yol kesişimine doğru hızla ilerlemeye başlıyor. Connor'ın hikâyesi her ne kadar Ezio'nunkine benzese de, aslında onları güdüleyen şey çok farklı. AC2'de Ezio kişisel bir intikam mücadelesi içindeydi, oradan bilgiye ve içinde yaşadığı dünyaya bir anlam yüklemeye doğru bir yolculuğa çıkmıştı. Connor ise daha baştan intikam ateşiyle yansa bile, kötülüğe karşı genel bir savaş açıyor. Bir yerde en ufak bir haksızlık, bir zulüm gördüğünde müdahale etme isteğiyle yanıp tutuşuyor. Açıkçası Ezio gibi bir karakterden sonra AC serisine eklenecek yeni bir kahramanı kabullenmekte zorlanacağımı düşünmüştüm, ama yarı Kızılderili Connor'ın hikâyesi beni ilk dakikadan cezbetti.

"Amerika'da geçen açık uçlu bir oyun" deyince insanın aklında ilk ne geliyor? Red Dead Redemption, değil mi? Ancak bu oyunda öyle kovboylar falan göreceğinizi sanmayın. Vahşi Batı'da değil İngiliz, Hollandalı, ne kadar Avrupalı varsa hepsinin ilk yerleşmeye başladığı bölgede, New York ve Boston arasında geçecek. Oyunun geçtiği dönem 1753 ile 1783 yılları arası, yani Yeni Dünya'nın İngiliz sömürgesinden kurtulduğu dönem. Şaka maka, şu ana kadarki AC'ler arasında en civcivli, en aksiyonu bol dönemi oynayacağız.

NELER DEĞİŞTİ?

İlk AC'den beri söyler dururum, dövüş sistemi serinin en sorunlu yanıdır bence. Çünkü sürekli savunmada kalıp, rakibin hamlesini yaptığı anda tek tuşa basarak işini bitirmek, bir süre sonra dövüş becerisinden çok zamanlama yeteneği gerektirmeye başlıyor ve tekrarlanan ölüm animasyonları tatminsizlik yaratıyordu. Assassin's Creed 3'te dövüş sistemi saldırıya odaklı olacak. Assassin'lerin simgesel silahı olan gizli bıçak bu oyunda var mı henüz bilemiyoruz;ama Connor'un Mohawk olmasından kelli, elinde Assassin simgesi şeklinde yapılmış müthiş bir Tomahawk baltası var. Diğer eline de bıçak alan Connor, savaşırken artık düşmanının hamlesini beklemiyor. Oyun saldırı hızına o kadar odaklı ki, dövüşeceğiniz düşmana kilitlenmiyor bile. O anki en ideal düşmanı otomatik olarak seçiyor sizin için.Hangi elinizin darbe için daha yakın olduğunu belirliyor ve inanılmaz bir hızda öldürücü darbesini indiriyor! Düşmandan düşmana balta/bıçak darbeleri arasında dansederek geçen Connor'ı oynamak, Old Boy'un şu ünlü dövüş sahnesini kesintisiz ve hızlı çekimde izlemek gibi olmuş.

Bu hızlı katliamın önemli bir sebebi var: Savaş alanları artık çok daha kalabalık. Önceki oyunlarda şehir sahnelerinde en fazla 100 civarı karakter olurdu ekranda. Yeni motordaysa bu sayı 3000! Üç bin! Tabii daha ufak olan şehirlerde aynı anda bu kadar adamı bulmak mantıksız olacağından, AC3 ile hayatımıza yeni bir savaş kavramı katılıyor: Meydan savaşları! Oyunun geçtiği dönem itibariyle bağımsızlık isteyen yerleşimciler ve kraliçelerinin hazinesini düşünen İngilizler arasında müthiş bir savaş süregelmekte. Bu üç bin kişilik kapasiteyi bize yaşatacak en az iki meydan savaşı var önümüzde. Cepheler arasında koşturup tüm Mohawk vahşiliğimizikonuşturacağımız gibi, bir gece ormandan düşman generalinin karargahına sızıp, boğazını kesip, yine sessizce ortamdan ayrılmamızda gerekebilecek.

Yerleşimcilerin yerlilere, İngilizlerin her ikisine





Burada neler olduğunu konuşmak için erken belki ama Ubisoft bu Assassin's Creed'in serinin en sağlam hikâyesini anlatacağı konusunda iddialı.



karşı yaptığı mezalimler ile Boston Çay Partisi ve Amerika Bağımsızlık Mücadelesi'ne kadar (1775-1787) çok önemli tarihi olayları kapsayan bir dönemi bizzat göreceğiz oyunda. Şu ana kadar AC serisinde karşılaştığımız karakterlerin çoğu gerçek tarihten alınma, ama gerçeklerden "esinlenilmiş" kurgusal hikâye ve olaylar zinciri içinde işlenmişlerdi (Süleyman ile Ahmet'in hikâyesi, Borgia ailesi gibi). 1700'ler Amerika'sındaki ünlü simalarsa, tarih kitaplarında net bir şekilde takip edilmiş insanlar. Benjamin Franklin gibi tarihi bir karakter üzerinde oynarken, seriyi iteleyen gerçekçilik hissini bozmamak ayrı bir maharet gerektirecek. Bu nedenle ekip çok daha büyük bir titizlikle sarılıyor, oyunun hikâye örgüsü içinde karakterlerin nasıl yer alacağına.



ŞEHİR DIŞI MACERALARI

AC1'de şehirleri birbirine bağlayan araziler, her ne kadar yapacak bir şey olmasa da, at sürme ve özgürlük hissi vermesi bakımından sonraki oyunlarda aradığımız bir yöndü. AC3 ise, 1700'lü yılların Amerika'sında henüz şehirler yerine ufak tefek yerleşimler bulunduğu için, doğal olarak şehir dışı bölgelerden ibaret olacak. AC3'teki zamanımızın büyük kısmını "Frontier" (yerleşilmemiş bölge) denilen bu gizemli bölgenin fırsata çevrilmeyi bekleyen kaynaklarıyla ve tehlikeli yaban hayatıyla mücadele halinde geçireceğiz. Yapımcıların söylediğine göre yerleşilmemiş bölge, AC3haritasının üçte birini oluşturuyor. Aynı zamanda yerleşilmemiş bölge, Revelations'ın İstanbul'unun 1,5 katı büyüklüğünde! Bu da oyun alanının, Brotherhood ve Revelations'dan en az 4 kat büyük olacağını söylüyor bize.

EKONOMİ VE KARDEŞLİK

AC2'de güzel bir yan uğraş olarak hayatımıza giren şehir geliştirme sistemi, Brotherhood ve Revelations ile gelişme göstereceğim diye bir miktar saçmalaşmıştı (Kapalıçarşı'yı, Collesium'u kimden, nasıl alıyorduk ki?). AC3 ile miyadını doldurmuş bu ekonomik sistem yerine daha gerçekçi bir sistem geliyor. Bunun ne olduğu henüz açıklanmadı, ama dönemin gerçeklerinden (ve Connor'ın usta bir okçu olduğundan) yola çıkarsak avcılık, kürk ticareti, altın madeni bulma ve işletme gibi alternatifler olacaktır. Burada da gizli bir mekanik var: Avınızı ne kadar temiz bir şekilde öldürürseniz, kürkü o kadar değerli olacak. Eğer bir ayıyı arkadan yaklaşıp tek bir bıçak darbesiyle indirebilirseniz, kürkünü temiz bir şekilde yüzebilirsiniz. Ancak kafa göz baltayla daldığınız bir hayvanın kürkünü satarak, geceleri soğuk arazilerde karnınızı doyuracak bir somun ekmek bile alacağınız meçhul.

Ezio ile birlikte, İtalya ve İstanbul'daki Assassin Kardeşliği'nin yönetimi de bize verilmişti. Ama Ezio, Mentore seviyesinde bir Assassin, bir hocaydı. Connor ise yeni yetme bir Assassin. Assassin's Creed 3'te kardeşliğin ajanlarını yönetme görevlerinin geri geldiğini biliyoruz am en azından başlarda, kardeşliğin üyelerini yöneteceğini sanmıyoruz. Ancak 30 yılı kapsayan hikâyede, onun da yükselerek çok önemli bir seviyeye geleceğini ve bir süre sonra tarikatın içinde saygı görmeye ve yönetmeye başlayacağını zannediyoruz.

Hırsız, paralı asker ve hayat kadını fraksiyonlarının verdiği görev dizilerini gereksiz ve oyunun özünden uzaklaştırıcı bulanlardansanız, şanslısınız. Gizli bir tarikatın üyesiyiz yahu! Önümüze gelen herkesin verdiği görevleri, onların gözünde yükselmek için neden yapıyoruz ki?! Bunu Ubisoft da düşünmüş olacak ki, fraksiyonlar artık yok. Onun yerine, başarılı olduğunuz konularda katılabileceğiniz veya katılmanız için size yaklaşacak kulüpler olacak. Diyelim ki geçiminizi geyik avlayıp kürkünü satarak sağlıyorsunuz... Bir başarı çizgisini aştıktan sonra, şehre gelişinizde bir adam size yaklaşacak "dostum, fark ettik ki okçulukta bayağı ustasın. Neden Boston Avcılar Kulübü'ne katılmayı düşünmüyorsun?" diye teklifte bulunacak. Bunun gibi birçok kulüp olacak oyunda ve Frontier'ın geniş arazilerinde dolaşmayı boş bir uğraştan, ucunda güzel ödüllerin olduğu bir meşgaleye dönüştürecek.




Hayır, Vahşi Batı tam olarak bu değil.

Yeterince uslu bir Assassin olursak Dovahkiin'i bile görebilir miyiz acaba?



Artık fraksiyonlar yok. Onun yerine, başarılı olduğunuz konularda katılabileceğiniz veya katılmanız için size yaklaşacak kulüpler olacak.

TIRMANMA VE GİZLİLİK

AC serisinin özünde, halkın içinde ve güpegündüz gizlenebilme taktikleri vardı. Bu en çok ilk oyunda kendini gösterirken, sonraki oyunlarda giderek yürüyen bir cephaneliğe dönüşen Ezio ile gizlenmeye belirli görevler haricinde çok fazla ihtiyaç duymamaya başladık. Ama yine de halkın kalabalığı içinde yokolabileceğimizi bilmek bize güven veriyordu. Assassin's Creed 3 çoğunlukla ıssız bölgelerde geçiyor. Elbette şehirler var, ama buralarda henüz Avrupa'daki kadar insan yok. Bu gerçeğin farkında olan yapımcılar halkın arasında gizlenme mekaniğini baştan düşünmek zorunda kalmışlar.

Avrupa'nın yüksek mimarisi, İstanbul'un alçak ama tüm şehri kaplayan çatılarından sonra, Yeni Dünya'nın henüz yeni oluşan yerleşim bölgelerinde tırmanacak yerler bulmak zor. Ancak Assassin's Creed'in DNA'sında var tırmanma mekaniği. Bunu tırmanacak çok bina olmadığı için silip atmak olmazdı. Binalar yerine artık doğal oluşumlara tırmanıyoruz ve tırmanma mekanikleri de buna göre yeniden tasarlanmış. Ulu ağaçların gövdelerinde tutunacak yerler aramak, hangi dalın ağırlığınızı çekeceğini kestirmek zorundasınız. Veya 90 derecelik kaya oluşumlarına tırmanıp, haydutların kamplarına hiç beklenmedik açılardan sızmanın yolunu bulmaya çalışacağız.

SENKRON OLMALI

Bizi önceki oyunlara bayağı bağlayan, iki kademeli %100 senkronizasyon sisteminin yerine, daha girift ve tanıdık bir sistem geliyor: Tecrübe puanı. Bir görevi yaparken çeşitli aşamalardan geçeceksiniz veher aşamada, görevle ilgili yaptığınız her doğru harekette tecrübe puanı alacaksınız. Tam senkronizasyon sağladığınız her görevde, kuru bir %100 ibaresi olmayacak ödülünüz; oyun içinde kullanılacak bir eşya, başka türlü karşınıza çıkmayacak bir hikâye parçası da kazanacaklarınız arasında. Beni en çok cezbeden sorulardan bir tanesi; AC2'de ağzımız açık bir şekilde çözdüğümüz, sonucunda çıkan videoyu da çenemiz düşerek izlediğimiz The Truth bulmaca serisi gibi bir şey olacak mı? Assassin's Creed 2ve Brotherhood'a bizi bağlayan gizem perdesinin en önemli yapıtaşı, Subject 16'in Animus'ta bıraktığı bu bulmacalardı. Maalesef Revelations ile bu keyifli bulmaca bölümler elimizden alınmıştı. Yapımcı ekip bu kısımların AC efsanesinin önemli bir parçası haline geldiğini bildiklerinden, AC3'le geri dönüyor bulmacalar. Ancak öncekilerin tekrarı veya benzeri değil, yeni bir bulmaca sistemi geliştiriliyor. Ne olduğu henüz bir sır, zaten açıklamış olsalardı üzülürdüm.

HER YERDE KAR VAR!

Revelations'ı incelerken, üzerine bir şeyler eklene eklene AC serisinin o odaklı, insanı nefessiz bir şekilde sürükleyen halinden ne kadar uzaklaştığından, adeta şişerek dikiş yerlerinden patlayacak hale geldiğinden şikayet etmiştim. Bu şikayetimi geri almak zorunda kalıyorum. AC2 bittikten hemen sonra, ekibin büyük bir kısmı AC3 üstünde çalışmaya başlamış. Brotherhood ve Revelations'ı yapan ekipten ayrı, AC2'yi yapan ekibin eseri olacak AC3. Tamamen yeni bir grafik motoru kullanılıyor ve yapımcılar bu motorun en önemli özelliklerinden bir tanesinin "yeni nesil gelmeden, yeni nesil gibi gözüken grafikler üretebilmesi" olduğunu söylüyorlar. Ve bunu da başarmış gibiler. Oyundaki mekânlarda mevsimler geçtikçe hem çevrenin görüntüsü, hem de bu çevreyle etkileşiminiz değişiyor. Bir kanyonda dizboyu karda yürümeye çalışan İngiliz askerlerine tuzak kurmak, cırcır böceklerinin ötüştüğü günlük güneşlik bir yerleşimci kampına sızmaya çalışmak çok farklı deneyimler ve çok farklı yaklaşımlar gerektiriyor.

Şimdiye kadar okuduklarınız, bir Assassin's Creed oyununun yanı sıra çok iyi tanıdığınız birkaç oyunu daha çağrıştırdı değil mi? Red Dead Redemption, Skyrim, hatta Total War… Acaba bu oyunlardan ne şekilde esinlenildi? AC'yi özel yapan o DNA'yı kaybedecek miyiz? Ben esinlenilen oyunlarla ilgili hiçbir korku taşımıyorum açıkçası, tutup da onlara özgü öğeleri dangır dungur eklemeyeceklerdir oyuna. Ancak benim başka bir korkum var. Bu serinin çekiciliğinin özünde, yepyeni dünyaların, şehirlerin ve daha önce deneyimlemediğimiz karakterlerin kapısını bize açması yatıyordu. Bir Arap'ı, bir İtalyan gencini yönetmek, Kanuni Sultan Süleyman'ı görmek, Sistine Chapel'a tırmanmak, o dönemin diyaloglarını orijinal dilinde duymaktı AC'yi AC yapan. Şimdi, her ne kadar 300 yıl öncesinden de olsa, yine New York'a dönüyoruz. Umarım bu dönüş AC'nin ruhundan bir şeyleri alıp götürmez.

Yalnız merak ettiğim bir iki şey daha var... AC3'e de Brotherhood gibi bir devam oyunu gelirse ve hikâyeyi ilerletip 1870'lere getirirlerse, Abraham Lincoln suikastini ne şekilde verecekler? Ve bir İngiliz olan Shaun'un Animus içindeyken bize yapacağı yorumlar, kırmızı urbalıları kıtır kıtır keserken ne kadar komik olacak? Bu merakımı gidermek için bir 7 ay kadar daha beklemek zorunda olmam ne acı. Ama bu sefer şüphem yok, Ubisoft bu oyunu bir inci gibi parlayana kadar rahat bırakmayacak. 2,5 senedir üstünde çalışılan oyunu büyük ölçüde bitirmiş durumdalar. Önümüzdeki 6 ay, oyuna geri dönüp nerelerini daha iyi parlatabileceklerini belirleyip onun üstüne gidecekler. Ve adım gibi eminim ki Assassin's Creed 3, ikinci oyundan sonra kaybettiğimiz o odaklanmışlığı geri getirecek. Serinin geri dönüşü muhteşem olacak!


ACIII, geçtiği dönemin ruhunu yansıtmak adına şimdiye kadar gördüğümüz AC'lerden çok çok daha büyük savaşların ortasına atacak bizi.





































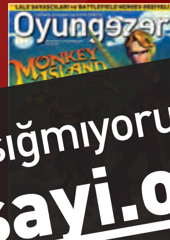


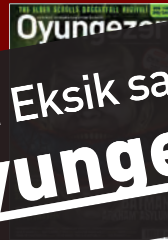
Artık bu sayfaya sığmıyoruz! Eksik sayınız varsa sizi şöyle alalım:

eskisayi.oyungezer.com.tr







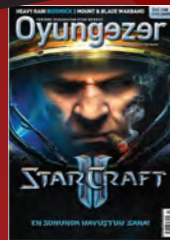










































inceleme

SYNDICATE

SEN BANA BİRİNİ ANDROID (sf 40)

bu ayın gezilesi oyunları

PC incelemelerindeki yeni karne sistem gereksinimlerini artık uzun uzun yazmıyoruz. İnceleme sonucunda donanım bölümümüzde yer alan üç sistemden hangisinde rahat çalışacağını belirlersek, o sistemi belirtiyoruz: Ekonomik, İdeal veya Süper sistem. Bu üç sistemle ilgili detayları görmek ve sizin sisteminizle ne kadar uyuştuğunu anlamak için sizi **101. sayfaya** davet ediyoruz.



TÜM ASLAR BU OYUNDA BULUŞTU -CAN ARABACI

KINGDOMS OF AMALUR RECKONING™

ŞİMDİ EĞRİ OTURALIM doğru konuşalım, biz buralarda RYO sosuna aksiyon karıştırılmasını pek de sevmeyiz. Özellikle de üzerimizden etkisini hala atamadığımız Dragon Age 2 felaketinde de gördüğümüz üzere işin Aksiyon kısmı, RYO kısmıyla çok da uğraşmamak için olaya dahil edilmiş bir göz boyamadan öteye gidemez genelde.

Kingdoms of Amalur: Reckoning'e tek kaşımız havada bakmamızın asıl sebebi de buydu başta. Ama oyunun yapımında emeği geçen ekibe baktıkça (bkz. "38 Studios: Bir Yıldızlar Geçidi!" kutusu) şüphelerim yerini "yok, yok, olacak bu oyun. Şeytanın bacağını kıracaklar" düşüncesine bıraktı. Adamlar öyle bir yıldızlar takımı toplamış ki zaten, şeytanın değil bacağını, kafasını gözünü kırabilecek potansiyele sahipler!

Oyunun mayasını hazırlarken yapılan seçimler gerçekten enteresan ve alışılmışın dışında olmuş. Savaş sisteminde bolca *God of War* ve *Devil May Cry* esintisi varken, rol yapma kısımları ise *Dragon Age* (ikincisi gibi değil ama!) ve *The Elder Scrolls* gibi serilerden öğeler taşıyor. Bu karışımın üzerine açık uçlu ve gez gez bitmeyen boyutlardaki devasa haritayı eklediğimizde, karşımızda son aylarda Skyrim'den sonra çıkmış en iyi Aksiyon – RYO melezi duruyor.

Ama durun, bu sistemin tam olarak nasıl işlediğini biraz daha açayım: Kılıç, çekiç, Faeblade ya da artık tercihiniz her neyse onu seçtiğinizi ve rakibinize saldırdığınızı varsayalım. Standart bir "tıktıktık" moduyla çılgıncasına fareye tıklayarak girdiğiniz savaşlardan sağlam çıkmanız bir hayli düşük ihtimal.Özellikle de zor seviyede oynuyorsanız... Ama önce tek bir fare tıklamasıyla başlıyorsunuz diyelim, *tık*, karakteriniz silahını savuruyor, sonra biraz duraksayıp tekrar tıklıyorsunuz, *tık*, okkalı bir şekilde geçiriyorsunuz silahınızı karşınızdaki düşmanın kafasına! Sonra hızlı bir şekilde iki tık takip ediyor bunu, *tıktık*, ve iki seri hamle daha yapıyorsunuz o sırada. Sağ tuşa tıklarsanız o an alttaki barda seçili olan özel yeteneği kullanıyorsunuz bir de üstüne. Aynı God of War oynarmışcasına kontrollü bir şekilde geliştirdiğiniz, birbirine bağladığınız ataklar ve kombolarla rakibi havaya fırlattıktan sonra, bu sefer de Q'ya basarak ikincil silahınıza anında geçiş yapıyor ve hiç durmadan havadaki hedefinizi oklamaya başlıyorsunuz. İşte o noktada da God of War'un yanında, Devil May Cry ile de benzeştiğini farkediyorsunuz savaş sisteminin.

Yaşanır burada...

Bu kutucukta aslında size oyunun tarihçesindeki detaylardan girip, dövüş sisteminden rahatlıkla çıkabilecek olsam da yazıda bilhassa değinmeyip buraya sakladığım bir özelliğinden bahsetmek istiyorum: Mekan tasarımlarından. Oyunun renkli ve canlı grafikleri RYO'ların o alıştığınız donuk ve karamsar havasından sonra garip gelebilir, ancak her ortama yayılmış bu renklilik benim inanılmaz hoşuma gitti. Sadece renk paleti kullanımı da değil aslında, o kadar çeşitli ve ağzınızı açık bırakacak güzellikte mekan tasarımları var ki oyunda, arada bir şöyle bir durup takdir etmeden geçmek istemiyor insan. Eh, oyunun sanat yönetmeni Todd McFarlane olunca daha azını beklemek de doğru olmazdı sanırım.


Mekânlar çeşitlilik konusunda sınır tanımıyor. Fae'lerin büyülü ormanlarından çöllere kadar her türlüsünü ziyaret etmek mümkün.

"Bu kadar basit mi yani? Bu mu oyunun öve öve bitirilemeyen dövüş sistemi?" Evet, bu. İşin asıl sırrı da bu basit ama tıkır tıkır işleyen sistemde yatıyor zaten. O kadar çok yeteneği, o kadar çok saldırı ve taktikle birlikte hiç zorlanmadan kullanabiliyorsunuz ki oyunun dövüş sistemi sürekli taze, kendini tekrar etmekten uzak kalıyor. Üstelik her düşmana öyle kafadan dalmak da işe yaramadığından bazen akıllıca davranarak tuzak kurmanız ya da gizlice saldırmanız gerekebiliyor. Finesse ağırlıklı oynadığımdan en çok kullandığım ve hoşuma giden taktiklerden biri düz şekilde daldığımda beni lime lime eden bir grup Niskaru'yu Gambit'le yere attığım tuzaklara çektikten sonra ayrı düşürerek tek tek indirmekti mesela.

Zaten oyun da bir yerde size sürekli aynı saldırıyı yüz kere kullandırmak yerine, Fate gücünüzü daha hızlı doldurmak için değişik varyasyonlar kullanmaya itiyor. Sağlık ve mana barlarınızın hemen arasında yer alan Fate gücünü doldurduğunuzda X'e basılı tutarak Fate Shift gücünüzü kullanarak hem zamanı yavaşlatıp, hem çılgın hasar verdiğiniz, hem de birbirinden vahşi özel ataklarla adeta "Fatality" şovuna çıktığınız bu mod, özellikle çok güçlü düşmanlara karşı kullanacağınız bir numaralı panik atak tuşunuz olacak. Demosunu ilk oynadığımda dövüş sistemiyle ilgili tek sıkıntım kameranın saçmalaması olmuştu, neyse ki tam sürümünde çoğu zaman kamera karakterden uzaklaşarak oldukça geniş bir açıya yerleşiyor ki, hem etrafınızda olup biteni rahat rahat görüyor, hem de ona göre taktiklerinizi rahat rahat kurabiliyorsunuz. Neredeyse kusursuz bir aksiyon sistemiyle 38 Studios, RYO oyunlarında da sağlam bir aksiyona girilebileceğinin kanıtını veriyor bizlere...

ROL YAPMAK YA DA YAPMAMAK... İŞTE BÜTÜN MESELE BU

Gelelim rol yapma kısmına. Reckoning daha açılış sahnesinden itibaren sağlam bir hikâyeyle geldiğini belli ediyor adeta. Nasıl öldüğü belli olmayan bir ceset olarak Gnome'ların yaptığı canlandırma deneylerinin sonucunda Well of Souls'a atılıp da etrafımıza istiflenmiş tonla cesedin arasında uyandığımız andan itibaren hikâyenin nereye gideceği sorusu beni yakalamayı başardı doğrusu. Ana hikâye bu açıdan gayet güzel şekilde ilerliyor. Bir yandan önceki hayatınızı örten gizem perdesini aralamaya çabalarken, bir yandan da peşinizden gelen koca bir Tuatha ordusunu ve onları kontrol eden Gadflow'u durdurmanız da söz konusu.

Tabii ana hikâye sürekli bu tempoda ilerlemesin diye araya çeşni olarak katılan tonlarca yan görev de kolay kolay peşimizi bırakmıyor. Özellikle de fraksiyon görev dizileri, en az ana hikâye kadar çekici işlenmiş ve sizi kolayca kendine bağlayıp bir anda saatlerinizi yiyebiliyor. Üstelik bu görev dizilerini bitirdiğinizde kazandığınız ödüllerin de gayet tatmin edici olduğunu hesaba katınca, o harcadığınız sürenin hakkını da fazlasıyla alıyorsunuz. Ana hikâye ve fraksiyon görevleri dışındaki irili ufaklı hikâyeler de genel olarak hayli ilginç ve değişik olsa da, bir yerden sonra görmezden gelemeyeceğiniz bir sorun oluşturuyorlar maalesef: Ana göreve odaklanmanızı engelliyorlar.

Yan görevleri yapmasam da olur, sorun değil diyorsanız sizin için bir eksi olmayabilir, ancak eğer herşeyi göreyim, herşeyi tamamlayayım diyorsanız size şimdiden kolay gelsin. Zira oyunun yapımcılar tarafından tüm ana ve ara görevleri yapılarak en hızlı şekilde tamamlanabilme süresi 200 saat! Ben de herşeyi bitireyim, göreyim mo-

38 Studios: Bir Yıldızlar Geçidi!

Daha önce böyle bir firmanın varlığından haberdar mıydınız bilmiyorum, ama ben 2006'de ilk kuruluğundan beri bu firmanın yapacaklarını büyük bir merakla takip ediyorum. Neden mi? Çünkü böyle bir yıldızlar geçidi oyun dünyasında daha önce görülmedi. Firmayı kuran Curt Schilling'in adı size muhtemelen bir şey ifade etmeyecek ama kendisi oldukça meşhur bir beyzbol oyuncusu. Emekliliğinin hemen ardından bir oyun firması kurarak oyun sektörüne atılmaya karar veriyor. Buraya kadar gayet sıkıcı bir şekilde ilerleyen olaylar, bu noktadan sonra ilginçleşiyor: En sevdiğim çizgi roman çizerlerinden biri olan Todd McFarlane (Türkiye'de 1996'da yayınlanan Spider-Man serisini ya da tamamen McFarlane'ın kendi dehasının ürünü olan Spawn'ı hatırlayan?) firmanın sanat yönetmenliği koltuğuna otururken, kedimin ismine esin kaynağı olan, Drizzt Do'Urden'in maceralarının yaratıcısı favori fantezi kurgu yazarlarım arasında bulunan R.A. Salvatore ise İçerik ve Hikâye geliştirilmesinden sorumlu yönetmen rolünü üstleniyordu. Bu ikiliye bir de Morrowind ve Oblivion'da baş tasarımcı olan Ken Rolston eklendiğinde rüya takımı tamamlanmış oluyordu. Bu takımla daha ne oyunlar piyasaya çıkarılabileceğini düşündükçe bile insanın içi kıpır kıpır oluyor doğrusu.

Project Copernicus

Kingdoms of Amalur: Reckoning'deki devasa harita ve tamamen baştan yaratılmış dünyayı görüp, oyunun mekaniklerindeki DVO havasının farkına vardıysanız hisleriniz sizi aldatmıyor. Zira KoA: Reckoning, 38 Studios'un gerçek bombası olacak Copernicus DVO'suna bir ön hazırlık aslında. Şimdilik hakkında bildiklerimiz sınırlı olsa da, sizin için gözümüze çarpan bilgi kırıntılarını bir araya getirdik.

Buna göre Copernicus'un epik bir çekişmeyi ve kişisel yolculukları anlatacak olan hikâyesi, aynı zamanda sağlam bir oynanış ve sosyal deneyim de sunacak oyunculara. Copernicus'un hikâyesi, Reckoning'in 2000 yıl sonrasında geçecek ve tahminen 2013'ün son çeyreğinde bizlerle olacak. Curt Schilling ve R. A. Salvatore'un birer DVO kurdu olduğunu ve piyasadaki tüm DVO'ları severek takip ettiklerini düşünürsek ne yapmaları gerektiği konusunda çok da sıkıntı yaşayacaklarını sanmıyoruz açıkçası. Zaten KoA'dan sonra ne bekleyebileceğimiz de az çok gün yüzüne çıktı sayılır.


Fae'lerin kendileri gibi şehirleri de bir hayli egzotik.

Bu kafayla... çok zor!



-Requiescat in pace...
-A..abi, başka oyun o...

dunda oynayıp da daha bir arpa boyu yol gidemeden 100 saati devirdiğimi farkedince incelemeyi yetiştirmek adına biraz daha acele edip, ileri bölgelerde bolca yan görev atlayarak 150 saat civarında anca bitirebildim oyunu. Bu süreler gözünüzü o kadar da korkutmasın ama, sadece ana göreve odaklanarak, 20 saat gibi bir süre içerisinde bitirmek de mümkün senaryoyu.

Oyunun neresine odaklanırsanız odaklanın, farkedeceğiniz bir diğer şey Reckoning'in geçtiği dünyanın gerçekten de tam bir altın madeni olduğu. Oyun boyunca o kadar çok detay, o kadar çok bilgiyle karşılaşıyorsunuz ki, hepsini bir anda sindirmeniz zor olabilir. Sağda solda bulduğunuz Lorestone'ların anlattığı hikâyeler, o dünyanın havasını soludukça yavaş yavaş öğrendiğiniz mitolojik efsaneler ve başlı başına bir muamma olan Fae ırkı derken, Reckoning'in gerçekten de oyunun birbirinden farklı ve hayli şişkin katmanlarının farkına daha iyi varıyorsunuz. Zaten R. A. Salvatore'un oyunun evreni için binlerce yıllık bir tarihi oturup da en baştan yazması, 38 Studios'un detaylara ne kadar önem verdiğinin de bir göstergesi aynı zamanda.

Rol yapma oyunlarının baş tacı olan karakter geliştirme konusunda da yine yüzümüzü güldürüyor Reckoning. Hem karakterimizin "Kader"in etkisinden kopmuş oluşu, hem de çok kesin çizgiler yerine olabildiğince esnek şekilde geliştirilebilmesi hikâyeye ve oyuna çok güzel yedirilmiş. Oyunun başından "sen savaşçısın/büyücüsün!" diye bizi yaftalamak yerine "sen ne istersen osun!" şeklinde seçim yapabilmemizi sağlaması ve seçimlerimizin arasına "e) hepsi" seçeneğini de eklemesiyle gerçekten çok renkli karakterler yaratmak mümkün. Üstelik sınıfınızı tamamen değiştirmek için tek yapmanız gereken bir Fateweaver bularak özelliklerinizi sıfırlatmak olduğundan, oyuna Finesse/Might olarak başlayıp, oyunun istediğiniz noktasında komple Sorcery'ye ya da Sorcery/Finesse/Might melezine bürünmeniz gerçekten çok kolay. Ha, tabii bu gibi durumlar için elinizin altında diğer sınıflara ait eşyalardan da olması akıllıca olur. Ama gerek

Fae Irkı

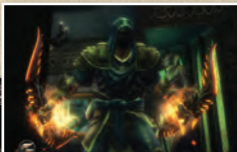
Fantezi evrenlerinde standart elf, ork, goblin standartlarına alışmışken Kingdoms of Amalur'un bir hayli ilginç ve değişik olan "Fae" kültürü aklınızın karışmasına neden olmuş olabilir. Fae'ler, tamamen büyüsel yaradılışa sahip bir ırk ve doğanın klasik yasalarının bir hayli dışında varoluşlarını sürdürüyorlar. Dünyanın belli özelliklerini özümseyen iki ayrı Fae saltanatı mevcut:Gizemli, büyülü ve ebedi Summer (Yaz) Fae'leri ve haşin, inatçı ve sert Winter (Kış) Fae'leri. İkiye ayrılmalarına rağmen tüm Fae'lerde ortak olan şey ise "ölümsüz" ve değişmez olmaları. Ölümsüz diyoruz ama, burada bahsi geçen alışıldık anlamda bir ölümsüzlük değil aslında. Fae'ler de diğer canlılar gibi ölebiliyorlar, en azından beden olarak. Ancak aradan bir süre geçtikten sonra tekrar dirilerek geri geliyorlar ve değişime tamamen kapalı bir ırk oldukları için aynı hayatı, benzer şekillerde tekrar tekrar yaşıyorlar. Fae'lerin bu değişmezliği oyun boyunca da sık sık gündeme gelse de, Kader'in ağlarından kurtulmuş bir kahramanın dokunuşuyla bir takım değişimlere maruz kalan Fae'ler de yok değil aslında...

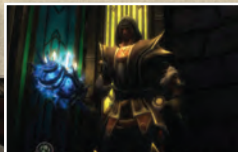


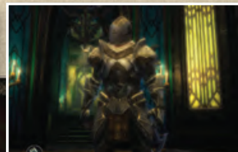


Kaderini Sen Seç

Yazıda da demiştim ya, oyun sizi herhangi bir kalıba sokmaya çalışarak sizi kalın bir çerçeve içinde sınırlamakla uğraşmıyor. Ne olmak istiyorsanız onu olmakta sonuna kadar serbestsiniz. Sorcery ağacına odaklanırsanız etrafı elemental büyülere boğan, ama elindeki silahları da gayet efektif şekilde kullanan bir büyücü olabilirsiniz. (Sırf Chakram kullanmada ustalaşmak için büyücü olmak istiyor hatta insan) Finesse klasik işini gizlice hançerlerle, arkadan saldıran, kendini gizleyen, uzaktan ok yağdıran bir karakterken (hepsi bahane, Faeblade'ler şahane ama), Might ise yine alıştığımız irice silahlara yoğunlaşan, taş gibi sağlam savaşçı modeline yoğunlaşıyor. Aralarından seçim yapmakta zorlanıyorsanız "Chakram da kullanırım, Faeblade de..." demek de mümkün. Aşağıda 2 dakika arayla çekilmiş ekran görüntülerinde de göreceğiniz üzere önce bir Rogue, sonra bir Sorcerer, sonra da bir Warrior olabildim mesela. Hepsini karıştırıp Rogue/Sorc/Warrior da olacaktım aslında ama onu da artık kendiniz görüp deneyin istedim.







Maceracının El Kitabı: Amalur Versiyonu

Bu kadar büyük çaplı bir oyunda herşeyi görmek ya da herşeyin farkında varmak zor tabii. Bu nedenle kendi deneyimlerimizi paylaşmak ve Amalur'daki maceranızı daha kolaylaştırmak adına birkaç tavsiyemiz var sizlere:

• Detect Hidden'ı en azından gizli kapıları görebileceğiniz seviyeye kadar mutlaka geliştirin.

• Topladığınız tüm setleri, işinize o anda yaramasa da biriktirin. En kötü ihtimalle evinizdeki sandıkta dururlar ve ileride bir gün Fateweaver'lar aracılığıyla yeteneklerinizi sıfırlamak isterseniz dımdızlak kalmamış olursunuz.

• Fırsatını bulduğunuzda Fateweaver'larda hemen yeteneklerinizi bir sıfırlatın. Böylece tek bir ağaca yönlenmek istiyorsanız oyun başında otomatik gelen puanlarınızı geri alırsınız.

• Benim gibi her gördüğünüzü toplamadan rahat edemiyorsanız çantalarınızı bir an önce geliştirmek isteyeceksiniz. Ek çanta slotlarınızı Gorhart, Ysa, Rathir, Adessa ve Mel Senshir'deki satıcılardan satın alabilirsiniz.

• Eğer sağdan soldan çalıp çırptığınız eşyaları sadece Traveller kamplarında satabilmek canınızı sıkıyorsa Mercantile yeteneğinizi son seviyeye kadar geliştirin. Çaldığınız malları istediğinize satabileceksiniz.

• Sabırlı biriyim diyorsanız özellikle boss savaşlarını birkaç kez Save-Load ederek boss'lardan çok güzel Epik ya da Set seviyesinde eşya toplayabilirsiniz.

• Her fırsatta (özellikle de Boss'larda) Reckoning moduna geçmeyi ihmal etmeyin, hayat kurtarıyor vallahi.

• Eşyalarınızı demircilerde tamir ettirmekle uğraşmayın, bir süre sonra absürtlük derecesine ulaşan fiyatlar alıyorlar. Onun yerine Blacksmithing'e puan yatırıp NPC'lerden Repair Kit satın alıp kendiniz tamir edin, çok daha ucuza geliyor.

• Finesse'e puan verip de Smoke Bomb'u açtıysanız Smoke Bomb attıktan sonra istediğiniz herkesi ve herşeyi soyup soğana çevirebilirsiniz. Kimsenin ruhu bile duymuyor.

• Yeteneklerinizi arttıran Trainer'lara mutlaka uğrayın. Böylece o yeteneklere kalıcı bonuslar ekleyebilirsiniz. Eğer Train olmak istediğiniz yetenek için yeterli puanınız yoksa Fateweaver'lardan yeteneklerinizi sıfırlatarak puanlarınızı tekrar dağıtailirsiniz.

• Lorestone'ları bulup tamamlamaya çalışın, belli setleri tamamladığınızda çok güzel bonuslar kazanabiliyorsunuz.



Warsworn oyunda katılabileceğiniz beş fraksiyondan bir tanesi. Her birinin hikâyesi de ayrı güzel.

R. A. Salvatore'un oyunun evreni için binlerce yıllık bir tarihi oturup en baştan yazması, 38 Studios'un detaylara ne kadar önem verdiğinin bir göstergesi.

yok, baştan toplarım gerekirse diyorsanız da elinizdeki tüm fazlalık eşyaları satmaya girişmek yerine bir kısmını da "Salvage" için kenarda tutsanız iyi olur.

KoA: Reckoning'de hoşuma giden bir detay da, Blacksmithing kasmaya niyetlenirseniz üretmek istediğiniz eşya için önce bir kalıba ihtiyaç duymanız. Göğüs zırhı yapacaksanız önce elinizdeki istediğiniz türden bir göğüs zırhını parçalayıp kalıbını çıkarttıktan sonra yenisini elinizdeki malzemelerle yapacaksınız. Yine aynı şey silahlar için de geçerli, eğer elinizde bir hançer kalıbı, kabzası vs yoksa o istediğiniz hançeri yapmanız mümkün değil. Bu da klasik RYO'larda bulunan "bütün büyülü olmayan eşyaları satalım!" mantığını yıkarak büyülü olmayan eşyaların da bir işe yaramasını sağlıyor. Üstüne bir de Blacksmithing yeteneğinizi biraz daha geliştirdiğinizde yarattığınız eşyalara çok güçlü kristaller de ekleyebilmeye başlıyorsunuz ki, çoğu zaman elinize geçen eşyaların tümünden güçlü oluyor yarattığınız şeyler. Zaten oyunun bağımlılık yaratan bir diğer yanı da tüm bu eşya avında neredeyse bir Diablo seviyesinde bağımlılık yaratması. Sürekli daha iyisini bulmak, daha iyisini yapmak için içinizdeki eşya canavarına oynuyor yani Reckoning.

Öve öve bitiremiyorum belki, ama tabii ki 38 Studios'un da oyunu yaparken aksadığı noktalar var. Bahsettiğim gibi ara görevlerin ağırlığı altında ezilip ana hikâyeden kopmak, ya da bazı animasyon kopuklukları gibi can sıkıcı yanlar, neyse ki oyunun zirveye çıkan diğer özelliklerinin yanında devede kulak kalıyor. Kingdoms of Amalur: Reckoning'in aslında önümüzdeki yıl çıkacak olan DVO'ya ön hazırlık olarak tasarlanmış, (her ne kadar ayrı ayrı her biri çok tecrübeli olsalar da) 38 Studios'un ilk oyunu olduğunu hesaba katarsak gayet sağlam ve başarılı bir iş çıkarttığını söylemekte sakınca yok. Canınız Skyrim'den sonra şöyle açık dünyada geçen, uzun saatler boyunca sizi başına bağlayacak bir oyun arıyorsa kader yollarınızı KoA: Reckoning ile kesiştirmek üzere olabilir.

Ne İyi Ne Kötü?

✔ Zengin renk paleti ve görsel anlamda çok güçlü mekân tasarımları
✔ Akıcı ve eğlenceli dövüş sistemi
✔ Esnek karakter yaratımı
✔ Detay zengini dünyası ve hikâyesi
✖ Ara görevler ana hikâyeyi boğabiliyor
✖ Zaman zaman animasyonlarda sorun yaşanabiliyor


Arkadan yaklaştığınız düşmanlara yaptığınız vahşi saldırıları insan insana yapmaz vallahi... (Kobold'lara gönül rahatlığıyla yapabilirisiniz ama.)



→ **Tür:** Aksiyon/RYO → **Yapım:** 38 Studios → **Dağıtım:** EA / Aral → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** 120 TL
→ **Dijital İndirme:** 60 Euro (Origin) → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** reckoningwiki.com

Son Karar

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Yepyeni bir fantastik evrende uzun bir yolculuğa çıkmak istiyorsanız kaderinizde bu oyunla kesişmek var.

8,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

KARANLIKTAN KEYİF ALMAK -ALİ SEZGİN

ÇİZGİ ROMANLARLA OYUNLARIN özünde birbirine oldukça benzediğini düşünüyorum. İkisinde de normal bir insanın gerçekte yaşamayacağı maceralara şahit oluyor, savaşlar kazanıyor ve bazen uğrunda ağlanacak trajediler görüyoruz. Farklı sonlara da sahip olsa, oyuncuya görünürde seçenekler de sunsa oyunların yaptığı şey aslında çizgi romanlardan o kadar da farklı değil. Size gerçekte yerine geçemeyeceğiniz varlıkların perspektifini sunuyorlar. Belki bir futbolcu, kurallara uymayı sevmeyen bir polis veya alışılageldiği üzere süper kahramanlar. Yine de oyun da olsa, çizgi roman da olsa Jackie Estecado ve parazit dostu karanlığın yerine geçmek isteyeceğinizi pek sanmıyorum.

Yeryüzündeki en güçlü ve şeytani güçlerden biri olan "karanlık", içine girdiği sahibine karanlıkta olduğu sürece istediği hemen her şeyi yapabilme gücü veriyor: Süper dayanıklılık, büyü gücü, uçma, yoktan silahlar veya akıllı yaratıklar oluşturabilme gibi sahibinin hayal gücüne göre uzayıp gidiyor bu özellikler. Tek sorun karanlık denilen varlığın kendine ait bir aklı olması ve gerektiğinde sahibine arzusu dışında işler yaptırabiliyor oluşu. Eğer karanlık taşıyıcısının iradesi zayıfsa, zaten basit bir kuklaya dönüşmek haricinde şansı olmuyor. Ancak taşıyıcı biraz olsun direnebiliyorsa işler değişiyor. Karanlığın en ihtiyaç duyulduğu durumlarda sahibine zarar vermesi ve daha da önemlisi, sevdiklerini tehdit etmesi bu güce sahip olmanın yan etkileri.

Karanlığı sahibinden çıkarmanın bilinen bir yolu yok. Taşıyıcı ölse bile karanlık onu diriltip iyileştirebiliyor. O yüzden ilk oyunda hayatının aşkını kaybeden, ailesinden halası dışında neredeyse kimsenin kalmadığı Jackie için işlerin o kadar da kötü gitmediğini söyleyebiliriz. Şöyle düşünün: Şehirdeki en büyük mafya ailesini yönetiyorsunuz, yediğiniz önünüzde yemediğiniz arkanızda ve hepsinden önemlisi ölmenize izin vermeyen şeytani güçlere sahipsiniz. Bundan iyisi Şam'da kayısı demek isterdim ama işler pek öyle yürümüyor. Daha önce Jackie'nin bütün düşmanları, acımasız da olsalar Darkness'ın ne olduğundan ve nasıl alt edileceğinden habersiz, zavallı mafya üyeleriydi. The Darkness 2 ile beraber çok daha ciddi bir sorun olan Brotherhood ortaya çıkıyor ve gerçekten muhteşem bir giriş yaptıklarını söyleyebilirim. Karanlıktan haberdarlar, onun en büyük zaafı olan ışığı kullanmaktan çekinmiyorlar. Biraz da büyü gücüne sahip bu örgütün başınızı fazlasıyla ağrıtacağını garanti edebilirim.

KORKAK KAHRAMAN

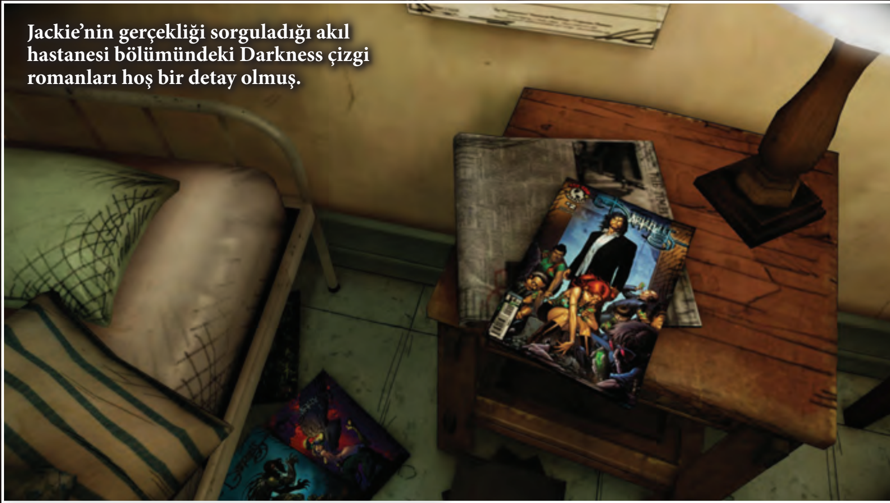
The Darkness 2 başladığında, Jackie'yi karanlığın güçlerini yaklaşık iki yıldır hiç kullanmamış ve kullanmaya da ihtiyaç duymamış olarak buluyoruz. Zaten çevredeki bütün mafya üyeleri içindeki şeytandan haberdar olduğu için ya ona katılmış ya da yolundan çekilmiş durumda. Brotherhood işte ilk olarak o zaman saldırıyor; Jackie'yi ve içinde bulunduğu restoranı basan Brotherhood'un leoparın kuyruğunu tuttuğunu söylemek yanlış olmaz aslında. İlk *Darkness*'ı oynadıysanız işlerin nasıl yürüdüğünü az çok biliyorsunuzdur zaten: Karanlığı salıveren Jackie, kontrolündeki iki dokunacın yanısıra aynı zamanda iki eliyle silah kullanabiliyor. İkinci oyunda bu özellik dörtlü kontrol adı altında daha da geliştirilmiş. Artık tabanca, tüfek ne varsa kullanırken diğer yandan da dokunaçlarla düşmanlara saldırmak, onları sağa sola fırlatmak mümkün. Karanlığın rakiplerini tutabil-

EŞSİZ ÇÜNKÜ

Darkness 2'yi eşsiz yapan en önemli element akıl hastanesi bölümleri olsa gerek. Jackie'nin ara sıra kendini hastanede bulması, kendini ve inandığı değerleri sorgulaması hoş bir fikir olmuş. Daha da ilginci her karakteri akıl hastanesinde farklı kimliklere bürünmüş halde görmek fazlasıyla eğlenceli.



Dokunaç animasyonları ve öldürme şekilleri gayet eğlenceli, ama yetenek verilmeyince sürekli aynı şeyleri yapıyorlar.


Jackie'nin gerçekliği sorguladığı akıl hastanesi bölümündeki Darkness çizgi romanları hoş bir detay olmuş.

Ne İyi Ne Kötü?

- ✔ Muhteşem sunum ✔ Güzel bir öykü ✔ Karanlık güçleri
- ✔ Diyalogların tamamı ✖ Çabuk bitiyor ✖ Eninde sonunda bitiyor
- ✖ Güzel bir Deathmatch modu fena olmazmış

+18

Hey küçük! Oradasın biliyorum. Bak bu oyun kesinlikle sana göre değil, tarzı biraz daha çizgi romanları andıracak şekilde olsa da bu oyunda çok fazla şiddet ve cinsellik var. O yüzden hazır yol yakınken diğer oyunlara bakmanı tavsiye ederim. Bak az ötede Resident Evil inceledim mesela, onu alabilirsin, ondan bir şey olmaz.

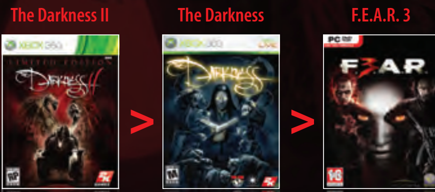


Akla hayale gelebilecek her şeyi yapabilecek güçte olup da kimseyi kurtaramıyor olmanın ağırlığını hissedeceksiniz.

mesi için hâlâ onların biraz afallamış olması gerekiyor. Bunu dokunaçları kırbaç gibi kullanarak veya doğrudan ateşli silahlarla başarmak mümkün. Yakaladığınız düşmanları sağlık, kurşun veya kalkan yaratacak şekilde parçalayabiliyorsunuz.

The Darkness 2 oyuncuyu mümkün olduğunca yaratıcı olmaya zorluyor. Zira oyunda artık karanlık güçlerini geliştiren yetenek sistemi var ama buna harcanacak puanlar öyle havadan gelmiyor. Her hareketin, alınan her canın bir karşılığı var. Topla tüfekle takılmak genel olarak daha az puan verse de karanlığı abartılı kullanmanın getirisi genellikle daha fazla oluyor. Zaten Brotherhood, spot ışıkları olsun, işaret fişekleri olsun bir sürü ışık kaynağını Jackie'ye karşı kullandığı için yaratıcı ve planlı olmak durumundasınız. Darkness'ın farklı yönlerde gelişmesi özünde ilginç bir fikir olmuş; ben şahsen ilk oynayışımda biraz daha dokunaçlara abanmıştım, sonrasında silah ve büyüler üzerine gitmeye karar verdim. Yetenek ağacı bir RYO'da olabileceği kadar oynanışı değiştirmiyor ama normalde sorun olan bazı durumlardan farklı özelliklerle değişik çözümler üretmenin mümkün olduğunu söyleyebilirim.

The Darkness II > The Darkness > F.E.A.R. 3



Oyundaki önemli değişikliklerden biri de artık sadece tek bir Darkling'e (karanlıktan çıkan, minik, goblin gibi bir şey) sahip oluşumuz. Kendisi ilk oyundaki karakterlere göre çok daha etkili ve elinden hemen hemen her iş geliyor. Ayrıca eskiden olduğu gibi her işe koşan farklı yaratıklar yerine tek bir tanesinin olması daha hayırlı olmuş. Jackie'nin çaresiz kaldığı durumlarda bu Darkling'i yönetmek ve kapıları açıp, jeneratörleri bozmak da ayrıca hoş bir düşünce.

The Darkness 2'yi bu kadar başarılı kılan en önemli yanıysa gerçekten etkileyici bir öykü sunuyor olması. Hani o kahraman oyunlarında olan "süper güçlerin bunlar, şimdi git insanları sağa sola fırlat" durumu yok The Darkness 2'de. İlk başta Jackie'yi tanıyor, onun kimliğine bürünüyor, karanlığı yeniden keşfediyor ve zamanla onun nasıl bir lanet olduğunu anlamaya başlıyorsunuz. Karanlık bir lanet ve kesinlikle en kötülerinden biri. Akla hayale gelebilecek her şeyi yapabilecek güçte olup da kimseyi kurtaramıyor olmanın ağırlığını fazlasıyla hissedeceksiniz. Dahası, karanlığın manipülasyonlarıyla sürekli olarak uğraşmak gerekiyor. Jenny'yi göreceksiniz mesela; anılar içinde gidip gelirken, neyin gerçek neyin sahte olduğunu ve daha da önemlisi neyin neden olduğunu anlamak için fazlasıyla çaba harcamak gerekiyor.

Darkness'ın sesleri de sağ olsun oldukça başarılı, durduk yere Jackie'ye emirler vermeye çalışması ve gerektiğinde onu farklı tarafa yönlendirmesi oyunun yönünü zaman zaman ciddi ölçüde değiştirebiliyor. Şunu açıkça söyleyebilirim ki The Darkness 2'nin anlatacak muhteşem bir öyküsü var. Bu kadar içi dolu, sunumu çok ama çok kaliteli ve hepsinden önemlisi duygu dolu bir oyun olmasını beklemezdim açıkçası. Beni ters köşeye yatırdığı için mutluyum.

BİLGİSAYAR KASAMDAKİ HAYALET

The Darkness 2'yle ilgili tek sıkıntım oyunun sadece altı saat sürmesi oldu. Yine de her şey bittiğinde oyunun öyküsünün tamamlanmış olduğunu, hiçbir şeyin atlanmadığını hissediyor insan. Bir de bunun üstüne küçük bir mini oyun diyebileceğim Vendetta modu var. Burada dört kişiye kadar küçük karanlık güçlerine sahip karakterleri kullanarak, hikâyeye paralel giden yan görevleri yapıyor olacağız. Burada da gerek sunum gerekse seslendirmeler son derece sağlam olmuş, her karakterin kendine ait bir geçmişi ve bunu oyun içinde açıkladıkları noktalar var. Sizi bilmem ama ben her karakterin öyküsünü dinleyebilmek için Vendetta'ları tekrar tekrar oynamaya razıyım.

The Darkness 2, bu senenin en büyük sürprizlerinden biri oldu benim için. Üzüldüm, duygulandım, kızdım, rahatladım, korktum... İşin kötü yanı, saydığım bu hislerden bazılarını aynı anda bile yaşattı bana bu oyun. Eğer ki bu aralar kaliteli bir oyun arayışındaysanız, siz siz olun The Darkness 2'yi es geçmeyin.


Seslendirmeler çok başarılı, bir de buna güzel yüz animasyonları eklenince karakterler resmen canlanıyor.

→ **Tür:** FPS → **Yapım:** Digital Extremes → **Dağıtım:** 2K / Aral → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 150 TL → **Dijital İndirme:** 120 TL (playstore.com)
→ **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** embracethedarkness.com

Son Karar

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★★

Karanlığı sevmek için sağlam bir sebebiniz olsun ister miydiniz?

8,9

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

HANGİ PLATFORM

Kesinlikle PC'de oynamalısınız. Starbreeze'in inatla DirectX 9.0 kullanması hem kare gösterim oranını 60 FPS'ye dayamış, hem de görsel olarak daha net oynanıyor. Ama en önemlisi, çatışmaların çok kalabalıklaşması ve headshot'ların önemi nedeniyle fare-klavye işbirliği oyundan daha çok keyif almanızı sağlıyor. Ha, bir de PS3'te INFO kısmındaki yazılar o kadar küçük ki! 106 ekran televizyonun 1 metre dibine girmem gerekti ne yazdığını okumak için.

SYNDICATE

BİT PAZARINA NUR MU YAĞIYOR, YOKSA BU İŞTE BİR BİT YENİĞİ Mİ VAR?

-SİNAN AKKOL

"ESKİ GÜZEL GÜNLER"... Bu şekilde başlayan bir cümle görünce kaçanlardansanız, sizi tutmayacağım. Ama bu cümlenin etrafına sanki çıtır çıtır yanan bir kamp ateşi bulmuşçasına toplananlar olduğunu da biliyorum ve şimdi birazonlara hitap etmek istiyorum.

Amiga'nın gençliğimdeki yeri apayrıdır. Hayatının bir döneminde Amiga sahibi olmuşlar çok iyi bilir ki o aleti sadece oyun oynamak için kullanmak mümkün değildi. Sahibini "bunda başka neler yapılabiliyor ki?" diye kurcalamayave bir şeyler üretmeye iten, çok acayip bir aletti. Ya Deluxe Paint'te resim çizer, ya ProTracker'da müzik yapardınız, uğraşıp benim gibi kendi derginizi çıkarabilir ve insanlara ulaştırabilirdiniz bir şekilde. Bakın, internetin onu keşfeden kişinin gözünde bir pırıltı bile olmadığı bir zamandan bahsediyorum! 1988-1996 arasında hüküm sürmüş, bugünkü PC oyunculuğunun temelini sağlamlaştırmış ve "oyun dünyası eşittir konsollar" denklemini bozan alettir Amiga.

Bu mucize alete çıkan muhteşem oyunlardan sadece biriydi Syndicate. Ancak o zamana kadar (1993) görülmemiş yanları vardı: Gerçek zamanlı oynanıyordu yahu! (Sadece 7MHz işlemcisi ve 512KB hafızası olan bir cihazdan bahsediyoruz burada.) Ayrıca fena halde şiddet içeriyordu; silahlar çekildiğinde, beş düşmana karşılık on sivilincesedi yatıyor olurdu sokaklarda. Ve daha önemlisi, ArGe departmanınız vardı! Kendi araştırmalarınızı yapar ve oyun bitene kadar ajanlarınıza gözünüz gibi bakardınız. O dönemleri hatırlayanları şaşırtacak bir bilgi vereyim hemen: Gerçek zamanlı bir strateji olan Syndicate, sıra tabanlı bir strateji olan *XCOM*'dan önce çıkmıştı!

Yani, strateji türünde bir ilk, bir efsane ve unutulmaz bir klasikti Syndicate...

Haliyle ben dubstep'li müziğiyle ön plana çıkartılan, kocaman patlamalarıyla gözümüze sokulan 2012 yapımı Syndicate'i beklerken, endişeyle tırnaklarımı kemirmekte yerden göğe kadar haklıydım...

GELECEĞİ BEKLERKEN

1993'ten 2069'a ileri saralım... Küreselleşme ve kapitalizmin katıksız hüküm sürdüğü yeni bir dünya düzeni kurulmuştur. Ülkeler ve sınırlar anlamını yitirmiş, halihazırdaki sınırlar da tıpkı Afrika ve ABD'de olduğu gibi cetvelle yeniden çizilmiştir. Dünyayı artık mega-şirketler yönetmektedir: Syndicate'lar, yani sendikalar. Syndicate'ların dünyasında piyasa genişlemesi, hisse değeri, katma değerli hizmet, tüketici gibi kelimeler çok daha saldırgan anlamlar kazanmıştır: Emekli etmek = Öldürmek. Yumuşak değer = Hedef. Likidize etmek = Öldürmek...

Yakın zamanda bu tür distopik (ama henüz her şeyin kötüye sarmadığı) bir oyun daha oynamıştık, hatırlıyorsunuz değil mi? Evet, Syndicate'i oynamadan önce ve oynarken, doğal olarak her adımda *Deus Ex: Human Revolution*'la karşılaştırıyorsunuz. Ve benzerlikler (hem kasıtlı, hem de doğal olanlar) hiç de az değil. Syndicate'ın hikâyesi bile acımasız bir şekilde *Deus Ex*'ten esinlenmiş. *(UFAK ÇAPTA BİR SPOILER GELİYOR, DİLERSENİZ PARAGRAFI ATLAYIN.)* Bir bilim kadını, insanları geliştiren çip teknolojisinde çok önemli bir buluş yapar. Bunu da bizim yönettiğimiz Kilo'nun üstünde denemiştir. Ama diğer şirketler de bu pastadan pay istemektedir



Yer yer oyunun görselliği sizi kalbinizden vuracak olsa da...



Co-Op'ta en rahat oynadığım silah Kusanagi Sniper Rifle oldu. Tek atışta işi bitirmeyi seviyorum vesselam.

ve (oyunun ilerleyen safhalarında) kızı kaçırırlar. O da nesi! Aman Allah'ım! Kızın kaçırılma sekansı bile *Deus Ex*'le aynı! Rakip şirketin adamı bir tokat atar, kızı bayıltır, omzuna alıp uzaklaşır...

Endüstriyel fikir hırsızlığı sadece geleceğin dünyasına özgü değilmiş dedirtiyor insana.

Syndicatekatıksız bir aksiyon-FPS türünde. Aksiyon-FPS diyorum, çünkü artık türler o kadar iç içe girdi ki *Serious Sam* gibi oyunlar olmasa, katıksız bir FPS oynanışından neredeyse bahsedemez duruma geldik. Syndicate'ta da birkaç bölümde bir aldığımız DART6 çip geliştirmeleri ve oyunun hikâyesini anlatan yüzden fazla yazı parçası haricinde, aksiyondan sizi kopartan hiçbir şey yok.

Aksiyon son sürat akarken her yerden,okumak isteyeceğiniz metinler fışkırıyor: Menüdeki INFOBANK bölümünde biriken bu metinler arasında kişisel bilgilerden, sendikalar arasındaki yazışmalara, dünyanın göremediğiniz taraflarını zihninizde canlandırmak üzere yazılmış sayfalarca bilgi var. Ama bunlar ne *Deus Ex* kadar zekice ve bütünlüklü yazılmış, ne de hayal gücünüzü tatmin edecek kadar derin. İşin kötüsü, benim gibi takıntılı bir FPS'ciyseniz eğer, bir şeyler eksik kalmasın hissiyatıyla TAB'a basıp okuyorsunuz her seferinde ve bu da oyunun en güçlü yanı olan aksiyonun bölünmesine yol açıyor.

İkisi de siyah deri pardesü giyen, sibernetik özelliklerle donanmış özel askerleri konu alsa da, *Deus Ex*'teki ruh yok Syndicate'da. Bunun gayet doğal olduğunu düşünebilir, insanları sadece para olarak gören acımasız şirketlerden başka hiçbir gücün olmadığı korkunç bir çağda duygusallığa ve ruha da yer yok diyebilirsiniz. Ama bence bu (oyunun sonlarına doğru beş dakikalık bir sekansta da görebileceğiniz gibi) bir tasarım seçimi değil. Oyunun geçtiği dünyanın, hikâyenin özüne asla girilmeye çalışılmamış. Böylece oyunun odağı görev uğruna acımasızca katliam yaratmakla sınırlı kalmış.

İ-EY-GAMES... SYNDICATE!

Yeni Syndicate'ın güçlü yanlarına odaklanalım biraz da. Bir FPS'de en önemli unsur olan, silahların verdiği tokluk hissi, çatışmaların heyecanı oldukça iyi. Siper alınacak bolca yer var ve düşman yapay zekâsı hem siperleri hem de yüksek bölgeleri kullanmaktan gocunmuyor; bazen ikinci kattaki balkondan aşıp şak diye etrafınızı sarıveriyorlar. Bol bol ölüyorsunuz ama Allah'tan yükleme süreleri çok kısa. Saklanan düşmanlara karşı duvar delebilen silahları sevgiyle kucaklıyoruz.

Silahlarımız oldukça çeşitli. O kadar çeşitli ki, oyunu bitirdikten sonra istatistiklerime baktım, dört tanesiyle tek bir mermi sıkmamışım bile! Bunun en önemli sebebi, bir yandan silahlar konuşurken diğer yandan rakiplerinizi ve çevredeki nesneleri hack'leyerek çatışmaları kendi lehinize çevirebiliyor olmanız. Evet, kulağa hile gibi gelse de Giriş (Breach) adı verilen bu yeteneklerinizi kullanmak zorundasınız. Kullanmazsanız ölürsünüz, bu kadar basit. Bazen bir odayı temizlemek için 10-15 kişiyle aynı anda çatışarak fıldır fıldır dönüp durmanız gerekiyor. Aynı anda peşinizde altı kişi varken ve üçü yandan yandan sizi sarmaya çalışırken, zamanında bir Backfire çakarak diğer üçünü birkaç saniyeliğine de olsa safdışı bırakmak paha biçilemez.

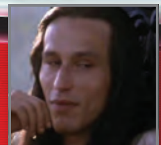
>>

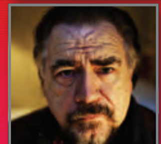


Yerde yatan siviller birebir aynılar ve aynı anda, aynı animasyon döngüsünü yapıyorlar. Haliyle oyunun yaratmaya çalıştığı gerçekçilik hissi kayboluyor.



SESLENDİRENLER ŞAHANE!





Syndicate'ın üç ana karakteri için de seslendirme konusunda müthiş iş çıkarılmış. Başrolde, sesi ve simasıyla sevdiğim oyunculardan Brian Cox var zaten, kendisini Bourne serisinden hepiniz tanıyorsunuz. Dr. Drawl'u ise Rosaria Dawson seslendirmiş (Deathproof, Sin City). Ancak oyunu bitirdiğinizde aklınızda kalacak en belirgin ses, acımasız mesai arkadaşınız Jules Merit'inki. Kulağa deyim yerindeyse ses teli yerine zımpara kağıdı taşıyor gibi gelen Merit'in sesini, ultra karizmatik birader Michael Wincott'a borçluyuz. Kendisinin sesini bundan sonraki oyunlarda en az Nolan North kadar duymak istediğimizi buradan belirtmek istiyorum. Nolan iyi adamları, Wincott da kötü adamları seslendirdi mi o oyun satar hacı!

PC PS3 360

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Yapay zekâsı fena değil. ✔ Silahların verdiği his ve çatışmalar tok.
- ✔ Co-Op modundaki ArGe çeşitliliği ✖ Eski görünüşü ve oynanışı
- ✖ Hikâyenin ve dünyanın atmosferini verememiş olması
- ✖ 10 saat oynadıktan sonra yeniden açmak için bir sebebiniz yok.

>> Backfire dediğim şey, zamanla DART6'nıza eklenecek olan üç saldırgan yazılımdan sadece biri. Rakiplerinizin silahlarındaki elektronik parçaları aşırı yükleyip silahın suratlarına patlamasını sağlıyor. İkinci gücümüz olan Suicide, kalabalıkları dağıtmak için birebir. Bunu yiyen düşmanınız ani bir paranoya ve psikoz hissiyle belindeki bombayı çekiyor ve etrafındaki herkesle birlikte havaya uçuyor. Persuade ise, orijinal oyundaki Persuadertron adlı über-cihaza gönderme. Bununla bir düşmanı kalıcı olarak yanınıza çekiyor ve sizin için savaşmasını sağlıyorsunuz. Savaşacak düşman kalmadığındaysa... Eh, onu da siz görün oyunda.

Çatışmalar her ne kadar keyifli ve yapay zekâ da ortalamanın üstünde olsa da, oynanış mekaniği sekiz-on sene öncesinden kalma: Çatışma mekânına gir, iki-üç dalga halinde gelen düşmanları temizle, EXIT'i bul, bir sonraki çatışma mekânına gel. Üç bölümde bir de oldukça güçlü bir düşman olan kendin gibi bir Ajan'la karşılaş.

RENKLER! RENKLER GÖRÜYORUM!

Rengârenk! Göz alabildiğine renkli ışıklarla bezenmiş Syndicate'ın oyun ortamı. Bazen çok rahatsız edici hale gelen bu bloom efektini kapatmak için config ayarları cirit atıyor internette. Bu, oyun için seçilmiş özel bir görsel estetik olabilir, ama ışıkların o kadar da parlak olmadığı bölgelerde duvarlara ve yüzeylere baktığınızda, dokuların ne kadar düşük çözünürlüklü olduğunu gördüğünüzde, tüm bu parlak ışıkların dikkatinizi başka yöne çekmek için oyuna eklenmiş olabileceği düşüncesi beyninizi kemirmeye başlıyor.

Düşük kaliteli dokuların nedeni belli aslında: Oyun 2004 yılında Xbox'a çıkmış olan *Chronicles of Riddick*'le aynı grafik motorunu paylaşıyor ve artık eskimiş olan DirectX 9.0'u kullanıyor. Tabii eski haline göre çok geliştirilmiş, ancak sıklıkla karşınıza çıkan düşük çözünürlüklü dokular, boş mekânlar, sabit ve köşeli yapraklı bitkiler gibi unuttuğumuz teknik geriliklerle yeniden karşılaşmak farklı bir nostaljik tat veriyor insana(!).

Tüm teknik aksaklıklarına rağmen sizi sonuna


"Merhaba sevgili Oyungezer okurları... Bugünkü dersimizde, 'kafamızın üstünde nasıl dengede durabiliriz'i işleyeceğiz."

Bu oyunu alıp, başka hiçbir yanını değiştirmeden ismini "NeuroAgents" gibi bir şey yapsalarmış keşke.

kadar sürükleyen oyunun tek kişilik senaryosu yaklaşık 7 saat sürüyor, fakat bitirdiğiniz zaman tekrar oynamak için yeni bir özellik veya eklenti sunmuyor. Açıkçası, bu ay oynadığım bir diğer FPS olan *The Darkness 2*'de açılan New Game+ moduna girmek için can atarken, Syndicate'ın bu fırsatı ıskalamasına çok üzüldüm. Oysa ki yapay zekâsı biraz daha iyi olsa, sanal gerçeklik konseptini de kullanarak tek başınıza veya arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz çok güzel Survival bölümleri tasarlanabilirdi. Dalga dalga gelen düşmanlara karşı mümkün olduğunca uzun süre dayanmaya çalışabilirdik mesela. Ama akıllarına gelmemiş bu ne yazık ki.

ARKADAŞLARI TOPLADIM DA GELDİM

Senaryo bittikten sonra Co-Op moduna dalmak isteyeceksiniz. Co-Op modu bazı açılardan hikâye modundan daha zengin, orijinal Syndicate'ın atmosferine daha yakın sayılır. Dokuz farklı görevi niz ve bunları bir arada tutan çok zayıf bir hikâye var. Büyük Syndicate'ların arasına katılmaya çalışan Wulf-Western adlı yeni bir oluşumun dört özel ajanından birini yönetiyorsunuz ve başlangıç noktasından bitişe kadar önünüze çıkan herkesi öldürerek ilerliyorsunuz. Görevlerdeki başarınız size XP olarak dönüyor ve bu XP ile silahlarınıza ve çipinize eklentiler alabiliyorsunuz. Kendi Syndicate'ınızı kuruyor ve rakiplerinizle puan mücadelesine giriyorsunuz (ben Oyungezer diye bir Syndicate kurdum, dilerseniz katılabilirsiniz).

Deus Ex: Human Revolution > Syndicate > Hard Reset

Hem çip, hem silah eklentilerinin sayısı çok fazla, eğer hepsini açmak isterseniz oyunda bayağı zaman geçirmeniz gerekecek. Ancak, maalesef bu dokuz bölümün aşırı kısa ve kolay olmasından dolayı pek mümkün gözükmüyor. Tüm görevleri arka arkaya oynarsanız iki saatte bitiyor. Yeniden oynamak isteyebilirsiniz daha üst zorluk seviyelerinde, ancak bölümlerde hep aynı anda, aynı yerden, aynı sayıda düşman çıktığını görünce hızla sıkılabilirsiniz. Bu nedenle Co-Op modunu da bir tur oynadıktan sonra, yeni Syndicate'la işiniz tamamen bitecektir.

Hem senaryo hem de co-op yapısıyla bir bilimkurgu oyununda görmeyi en son bekleyeceğiniz şeyle karşılaşıyoruz Syndicate'da: Eskimişlik. Syndicate benim gibi otuz küsur yaşındaki, 1993'te onu yaşamış olan oyuncular için gerçekten bir anlam ifade ediyor. Keşke ismini her şeyiyle sıradan bir FPS yapmak için harcamasaydı EA. Bu oyunu alıp, başka hiçbir yanını değiştirmeden ismini "NeuroAgents" gibi bir şey yapsalarmış keşke. Tek bir satış kaybı bile olmazdı, benden de yine aynı notu alırdı. Ama bizim gibi eski kurtların da kemikleri sızlamazdı giderayak Syndicate ismini görünce.



Bir düşman çok yakınınıza girdiği anda Mouse 3'e basın ve tek hamlede işini bitirin.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

FPS seven tarafım 10 saat gayet güzel oyalandı, eski kurt tarafımın beklediği Syndicate bu değil.

7,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** FPS → **Yapım:** Starbreeze → **Dağıtım:** EA / Aral → **Sistem:** Düşük → **Kutulu Fiyatı:** 100 TL → **Dijital İndirme:** Origin (50 Euro)
→ **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** http://bit.ly/zRrVxn



360 | PS3 | PC

EN GÜZEL YERİ

Oyundaki ara sahnelerde çok katliam var ama bir tanesi çok harika! Shank'ın gerilip gerilip havadaki helikoptere sıçraması ve tek hamlede plotu... Neyse siz anladınız ne olduğunu! Bruce Willis bile kıskanır Shank'ı, o derece!

Survival modunda seçebileceğiniz pek çok karakter var. Her birinin avantajı ve dezavantjı bulunuyor.





Sizin kadar düşmanlarınız da kucaklaşmayı seviyor. Biraz havadan olmuş, evet!

WE NEED TO TALK ABOUT SHANK! - VOLKAN TURAN

Shank 2

2010'un yaz aylarında PSN'de beliriveren ve minik, iki boyutlu, "ilerlemeli" oyunlardan biri olan Shank, kendisinden beklenmeyecek kadar şiddetli bir oyundu ve bu yönü hem eleştirilmiş hem de sevilmişti. Sevdiğimiz şeyleri eleştirmeyecek değiliz ya! Shank'ın bir yandan nostaljik takılan, bir yandan modern teknikler kullanan bir oyun olması ona bol bol not ve satış başarısı olarak geri döndü. Bu da bir devam oyunu için yeterliydi.

SUS VE ÖLMEYE DEVAM ET

Klei Entertainment'tan gelen *Shank 2* için "Kratos ile Metal Slug evlense doğacak çocukları" diyebiliriz. *Metal Slug*'ı bilirsiniz. Elde silah, soldan sağa giderek milyonlarca düşmanı öldürdüğümüz, öküz gibi silahlar kullanarak, araçlar sürerek, tuzaklardan kurtulduğumuz, rehineleri serbest bıraktığımız bir oyundu. Bunu biraz geliştirin, grafikleri şirinleştirin, içine Kratos koyun, birkaç da ekstra hoşluk ekleyin; oldu size *Shank 2*! Bunu eleştirmek için söylemiyorum tabii. Gayet tutmuş bir formül çünkü. Bazı bölümleri deli gibi eğlenceli, bazı bölümleri parmak uyuşturacak cinsten hareketli, bazısı da sinir harbi yaşatacak kadar zor. Bu denlisini günümüzde bulmak inanın ki zor.

Shank 2'nin konusuna gelirsek... Aslında gelemiyoruz! Sanırım *yok!* Çünkü Shank mütamadiyen her sinematikte ağzını açanı kesiyor. Bu tip bir oyunda Oscar'lık senaryo beklemiyoruz elbette ama bu kadar "olmayanını da" görmemiştim ne zamandır. "Sen bir Shank'sın ve kese kese gidiyorsun" diyelim, gerisini siz anlayın! Hikâyeyi sallayıp oynanışa geldiğimizdeyse Klei'nin yeni şeyler denediğini görebilirsiniz. İkinci saldırı silahını ve patlayıcıları artık bölüm başlamadan önce seçiyoruz. Oyun içinde seçebileceğimiz el silahlarıysa düşmanlardan düşenlerden ibaret. Ama makastan orağa kadar geniş bir yelpazesi var diyebilirim. Her birinin doğru kullanıldığında etkili olduğu bir alan var ama *hiç onla uğraşamam* derseniz de asıl silahınızla ortalığı mahşer yerine çevirebilirsiniz. Shank ilk oyuna göre daha akıcı dövüşüyor. Kesici aletlerden kurşunlu silahlara, ondan patlayıcılara geçişler muntazam ve hızlı ellerde çok ölümcül. Her silahın normal, yerden, havadan etkisi farklı oluyor. Kurşunlu silahların da aynı şeklinde olduğunu düşünün ve bunun üzerine kapma tuşunu ekleyin. Dövüşürken yapılacak hareket kombinasyonların haddi hesabı yok. Shank ile Kratos arasında bir kan bağı çıkarsa şaşırmam yani gelecekte. Bu arada "kapma" hareketi oldukça gelişmiş. İlk oyunda çok kullanılmazdı ama ikinci oyunda çok kilit özellikleri var. Oyunda bir korunma tuşu artık olmadığından karşı atak yapmak çok önemli. Zamanlaması harika olan bir kapma hareketi düşmana tam anlamıyla *fatality* çekiyor. Zamanlaması iyi olmayan oyuncular da sağa sola takla hareketini rahatlıkla kullanabilir. Shank'ın dışında bazı bölümlerde ikinci bir karakterle de oyunu oynayabiliyorsunuz ama neredeyse hiçbir fark yok Shank'tan; böyle gereksiz bir yan karakterdense tek kahramanla ilerleseymişiz dedirtiyor.

Sekiz bölüm, sekiz boss şeklinde formülünü koruyan Shank 2, bölüm içlerinde ilk oyuna göre daha kalabalık. Kesecek daha fazla düşman var yani. Bu da biraz daha uzun oynanış süresi anlamına geliyor ama bu o kadar da iyi bir fikir değilmiş. Çünkü Klei'nin bölüm tasarlamaktaki yeteneksizliği ikinci oyuna da sirayet etmiş. Abartı düşman sayısı da eklenince ister istemez boşuna zorlanıyorsunuz oyunda. Ekranın köşelerinde saklanıp üzerinize kurşun yağdıran düşmanlar bir, molotof atan cüceler iki! Sinir krizinin eşiğinde oynadım oyunu şunlar yüzünden! Zaten ölüm makinesiyim, uzağa saklanmış iki düşman mı oyunu daha keyifli kılacaktı yani!

ONLINE KASAPHANE

İlk oyundaki co-op modu bu oyunda yerini Survival'a bırakıyor. İster online ister offline olarak oynanan bu 30 bölümlük mod gayet keyifli olmuş ama online bağlantıların adam olması gerekiyor. Oyundan kopmalar bölümleri çekilmez kılıyor genelde ve mecburen offline oynamayı seçiyorsunuz. Hayatta kalmak için pek çok şey yapmanız gerekiyor bu bölümlerde. Bunları keşfetmek, strateji kurmak ve hızla uygulamak eğlenceli, ama bu mod var diye co-op'u atmaları saçma olmuş.

Shank 2 ilkinden daha iyi bir oyun ama çok da özel bir tarafı yok. Bazı çapakları temizlenmiş, görsel olarak üslubu iyice oturmuş, oynanışsa biraz daha dertli olmuş, o kadar. İlk oyunla iyi vakit geçirdiyseniz Shank 2'yi kesin beğenirsiniz. Zaten ilk Shank'ı oynamadıysanız da artık hiç bulaşmayın; direkt bundan başlayın. Özellikle de eski bir oyuncuysanız Shank 2, tanıdık retro kokular alacağınız ve avuçlarınızı ısıtacak bir oyun. Kaba saba olsa da Shank'la tanışmak lazım.

→ **Tür:** Beat em up → **Yapım:** KCIE Entertainment → **Dağıtım:** EA → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** Var (9.99$ Steam)
→ **Yaş Sınırı:** 17+ → **Dahası İçin:** http://www.ea.com/shank2

Shank 2 > Shank > Orc Must Die



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Görsel tasarımları, grafikleri
- ✓ İki karakterle oynama fırsatı
- ✓ Bol silah, bol hareket, bol animasyon
- ✗ Fare imleci sorunlu
- ✗ Checkpoint araları uzun
- ✗ Anlamsız zor bölümler

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★☆☆☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Bu fiyata bu türde bir oyun bulmak zor. Online moduyla da ömrünü uzatabilecek potansiyele sahip. Şans verebilirsiniz.

7,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

BÖYLE OYUNLAR İNSANI İKİLEMDE BIRAKIYOR – BURAK AKMENEK

Jagged Alliance: Back in Action

Eski oyuncu olunca klasiklerin tekrar yapımlarını incelemesi de bana düşüyor. Zaten bu aralar eskinin iyi oyunlarını tekrar hortlatma furyası var. Ama buradaki en zor kısım o zamanın şartlarında bomba etkisi yaratan bir oyunun bugün ele bile alınmayacak kadar demode olabilmesi. Haliyle oyunun tekrar yapılmış halini 1994'te oynasaydık harika diyebilecekken 2012'de burun kıvırabiliyoruz.

NE VAR NE YOK, NE AZ NE ÇOK?

Jagged Alliance: Back in Action, Jagged Alliance 2'nin tekrar yapımı olduğundan hikayeye dokunulmamış. Çok kısaca, diktatörlükle yönetilen Arulco adlı bir ülkeyi kurtarmak için tutulan bir grup kiralık askeri yönetiyoruz. Kiralık asker pazarından adam seçebiliyor, bunları donatabiliyor ve adım adım adanın tamamını ele geçirip diktatörün sonunu getirmeye çalışıyoruz. Bize bu görevi veren kişinin diktatörün ülkeden sürülmüş kocası olması ise manidar tabii ki (hanım ülkeyi bi aldı, geri vermiyor abi!). Askerlerimizi adanın büyük haritasında stratejik olarak yönlendirirken şehir, liman, askeri üs gibi alanlara geldiğimizde o alanın haritasına geçiyor ve bu defa timdeki askerleri birebir yöneterek çatışmaya komuta ediyoruz.

EN GÜZEL YERİ

Takımımdaki adamların hepsine dürbünlü tüfek verip düşmanları uzaktan deli gibi indirebilmeye başladığım an bence en güzel andı. İkincisi de bir türlü ön kapıdan giremediğim bir binanın ikinci katından alt katı görebilen penceresine yerleştirdiğim doktorumun aldığı intikamdı. Doktoru, düşmanı görünce otomatik olarak ateş etme moduna alıp içerideki 3 askeri tek tek kapıya çektim ve hepsi sırtından vuruldu. Bu ve benzeri taktikleri kurup onların işlediğini gördüğünüzde oyundan gerçekten de çok keyif alıyorsunuz.

Bu kısım oyunun en keyifli yeri. Çünkü farklı yeteneklere sahip olan askerlerimizin her birini tek tek donatıp farklı yeteneklerini kullanabiliyoruz. Buradaki her karakter ayrı bir RYO karakteri gibi aslında. Her birinin envanteri, yetenekleri var ve üstü başı ayrı ayrı donatılabiliyor. Eski Jagged Alliance'da savaş kısmı tamamen sıra tabanlı olarak ilerlerdi. Burada oyunun yeni yapımcıları bir değişikliğe gitmişler ve savaşın tamamını istersek gerçek zamanlı olarak yapabilmemize imkan tanımışlar. Tabii ki savaşın çok hızlı akan bu düzeni içerisinde herşeye hakim olmak çok zor. O yüzden oyunu durdurup komutlar verdikten sonra devam edebileceğimiz ve böylelikle çok ince taktikler geliştirebileceğimiz bir ekranımız var. Buranın en keyifli kısmı karakterler arasındaki hareketleri koordine edebilmemiz. Mesela "X kapıyı açıp yana çekildikten sonra Y içeriye el bombası atsın" şeklinde bir emir verebiliyoruz. Özetle her karakter için hareket dizileri sıralayıp oyunu başlattığımızda bunların yerine getirilmesini izliyoruz. Burada işimizi bozan tek şey silahların tutukluk yapması olabiliyor. Askerlerimiz seviye atlıyor ve her seviyede yeteneklerini puan dağıtarak arttırabiliyorlar. Ayrıca silah tamir etme, arkadaşlarını iyileştirme gibi hareketlerde bu yetenekleri arttırabiliyor.

DENGELİ BİR TAKIM OLUŞTURMAK GEREK

Bir takımda herkesin keskin nişancı olması tabii ki en ideali. Ama silahlar tutukluk yapabildiğinden onları onarabilecek, mekanik yeteneği yüksek bir asker, yaralandıklarında onları toparlayabilecek "medical", yani sıhhiye yeteneği yüksek bir ikinci



Ana haritada büyük şehirler haricinde pek bir yer görünmüyor. Siz haritada ilerledikçe açabiliyorsunuz.



asker ve ancak bunlardan sonra patlayıcıları kullanabilecek üçüncü bir askere ihtiyacımız oluyor. Patlayıcının önemi en çok havaya uçurulabilen duvarlarda ortaya çıkıyor. Eski oyunda her duvara patlayıcı koyabilirken burada maalesef uçurabileceğimiz duvarlar belli. Üstelik oyun motoru fiziksel yeterlilik açısından çok başarısız. Jagged Alliance'tan esinlenerek yapılan İkinci Dünya Savaşı temalı oyunlarında bile etraf dağılabiliyordu.

Her askerde hem uzak hem de yakın mesafe çatışmaları için en az iki silah bulunması bence gerekli. Bunun birinci sebebi çatışmada daha etkili sonuç alabilmek, ikinci sebebi de bir silahın mermisi biterse ötekine geçebilme lüksü. Zaten oyunda bir bölgede savaşa girdiğinizde eğer takımda herkes keskin nişancı tüfeğine sahipse ve alan açıksa düşman sizi fark edene kadar oldukça çok rakibi saf dışı bırakabiliyorsunuz. Ancak binaların arasına girdiğinizde iş değişiyor. Oyunda dost yada düşman her karakterin bir görüş alanı var. Eğer daha önce Commandos oyununu oynamışsanız bu söylediğim size çok yabancı gelmeyecektir. Önemli olan bu görüş açısını doğru ayarlamak. Ayrıca karakterlerin ayakta, çömelmiş yada yatar vaziyette olmaları ve bu vaziyette ilerlemeleri onların aksiyon göstergesini de etkiliyor. Çünkü hareket ederken bu gösterge düşüyor. Bu yüzden çatışmaya girmeden önce karakterleri dinlendirmeniz gerekiyor. İkinci olarak karakterleri dinlendirmeden devamlı olarak ana haritada operasyondan operasyona koşuşturmanız bu göstergenin yükselebileceği en yüksek seviyeyi de düşürüyor. Yani tüm takımı hiç durmadan harekette tutamıyorsunuz. Bazen ana haritada onları hareketsiz tutup zaman geçirmeniz gerekebiliyor. Bu esnada takım dinleniyor. Siz dinlenirken karşı taraf boş durmuyor tabii ki. Ele geçirdiğiniz yerlere saldırıp oraları geri almak için saldırı takımları gönderiyor.

Ele geçirdiğiniz her yerde halktan bir kaç kişi direnişe katılıyor. Böylelikle siz yokken oraları savunabilecek adamlar oluyor. Ama eski oyun bu konuda çok iyiyken nedense yeni oyunda bu adamları genel olarak yönetemiyoruz. Bu adamları savaşta yapay zeka kontrol ediyor. Her bölgede askerlerin yanına gidip onları tek tek giydirmemiz ve ellerine silah vermemiz gerekiyor. Ayrıca bu silahları berbat kullandıklarından 3 tabancalı direnişçi 5 palalı saldırgana yem olabiliyor. O yüzden bu bölgeleri de bizzat bizim savunmamız gerekiyor. Bu da ancak daha fazla kiralık asker almamızla mümkün olabiliyor. Oysa eski oyunda para harcayıp elimizdeki alanlara adam yığabiliyor, burada savunma sırasında adam kaybetsek de onları yerine koyabiliyorduk. Şimdi herşeyle biz uğraşıyoruz ki bu da oyunu en başında toparlamamız için zaman kaybettiriyor. Yani biz belli bir bütçeyi toparlayıncaya kadar oyun yavaş ilerliyor. Ne zaman 4 farklı takım oluşturup bunları haritaya yayarak ikişer saldırı ikişer savunma takımı yaratıyoruz işte o zaman rahatlıyoruz.

YIL 2012, ADAMLAR HÂLÂ MASANIN KENARINA TAKILIYOR

Ele geçirdiğimiz her bölgeden görevler alıp bunları yerine getirebiliyoruz. Ayrıca bu bölgelerdeki satıcılardan alışveriş de yapabiliyoruz. Jagged Alliance: Back in Action bir bug yuvası değil ama oyunda yer yer çökmeler yaşanıyor. Ayrıca hem bizim askerlerimiz hem de düşman askerleri ilerlemeye çalışırken birbirine takılıp emirleri yerine getiremeyebiliyor. Bazı yerlerde yanındaki adamı indirdiğimiz düşman askeri biraz kıllanıp etrafı araştırdıktan sonra yerine dönüp "yanlış alarmmış" diyebiliyor. Bazıları ölümüne üstümüze koşuyor. Bazı yerlerde önceden ayarlandığı belli olan savunmalarla karşılaşabiliyoruz. Fakat özellikle bir alana saldıran düşmanların hali gerçekten içler acısı oluyor. Hepsi öğle tatilinde bahçeye fırlayan çocuklar gibi bir arada hedefe doğru koşuyorlar ve haliyle çatır çatır avlanıyorlar. Yani savunma yapmak çok kolay. Adamlarınız savaşta ölürse endileşelenmeyin. Oyun tam çatışma öncesinde bir save alıyor. Böylelikle hemen geriye dönebiliyorsunuz.

Oyunda kiralık asker ekranından aldığımız askerlere bir defa para harcayıp başka para vermiyoruz. Yani tek giderimiz yeni asker kiralamak veya ekipman satın almak oluyor. Bir ekonomi yönetme derdimiz yok. Bu da aslında oyundaki başka bir keyfi elimizden alıyor. Oyun, en başından itibaren o eski, nostaljik grafiklerle donatılmış. Bu, belki oyunun köklerine sadık kalınması açısından doğru bir düşünce ama artık günümüzde bu kadar kötü grafikleri ne kadar görmek istediğimiz ayrı bir tartışma konusu. Üstelik o hava yansıtılmasına rağmen uyarlama da çok iyi yapılamamış. Bir çok yer çamur gibi görünüyor.

Jagged Alliance: Back in Action, tüm kusurlarına ve eksiklerine rağmen türü sevenler tarafından saatlerce oynanabilecek kadar güzel bir oyun. Bence oyuna getirilen yenilikler oynanışı kolaylaştırmış ama eskiden iyi işleyen tarafları kesmelerine hiç bir anlam veremedim. Bu yüzden notu 6'dan inmiyor ama 7'yi de geçemiyor. Ve hevesimizi Jagged Alliance online'a saklıyoruz.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Çok ince stratejiler kurulabiliyor ✔ Eski havayı kısmen yansıtıyor
✖ Vasat yapay zeka ✖ Yetersiz seslendirme ✖ Direnişçileri yönetememek ✖ Kendi karakterini yaratamamak





Elinde makineli tüfen bulunan bu elemana dikkat edin. Aynı tip karakter oyun boyuna sizi gerçekten zorlayacak.



→ **Tür:** Strateji → **Yapım:** Bit Composer Games/Coreplay → **Dağıtım:** Kalypso Media → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** Belli değil
→ **Dijital İndirme:** Playstore (80 TL) → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** www.jaggedalliance.com

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★☆☆

Bağımlılık yapacak kadar iyi ama çok eksiği olan bir tekrar yapım.

6,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl

UYAN ARTIK ALAN! BAK YİNE GEÇ KALDIN! -FURKAN FARUK AKINCI

Alan Wake

EŞSİZ ÇÜNKÜ

Alan Wake karakterindeki oyunlar bir inci tanesi kadar değerli çünkü artık nesilleri tükenmek üzere. Bu döngünün tersine döneceğini ümit ediyorum ama bu Alan Wake'in şu an için eşsiz olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Hem hikâye anlatımı ve sunumuyla, hem de oyun yapısıyla eşi benzeri olmayan unutulmaz bir deneyim.

REMEDY'NİN MICROSOFT'A yaptığı baskılar sonuç verdi. PC'yi çoktan hak eden Alan, konsol zincirlerinden kurtuldu ve çok daha iyi grafiklerle Steam'e düştü... Hem de sonradan çıkan iki indirebilir içerik, *The Signal* ve *The Writer* ile birlikte. Ama elbette ki Alan Wake'in PC'ye gelmesi bundan çok daha fazlasını ifade ediyor benim için. Evet, Alan Wake'i daha önce oynadım ama bu oyunu çok daha fazla kişi bilsin istedim hep. Remedy'nin emekleri boşa gitmesin, yarattıkları hikâye anlatım metodu takdir edilsin istedim. Oyunun eninde sonunda PC için çıkacağını bilsem de aklımda hep bir şüphe vardı fakat o gün nihayet geldi, Alan şimdi daha kalabalık bir kitleye anlatabilecek derdini. O muhteşem müzikler, o çok derinlere giden cümleler daha çok oyuncu tarafından paylaşılabilecek. Oyun şu an Steam'de bulunuyor ama sizin bu yazıyı okuduğunuz günlerde kutulu sürümü de piyasaya çıkmış olacak, hatta bir Collector's Edition'ı bile bulunuyor.

YORGUN GÖZLER VE ŞİŞMİŞ PARMAKLAR

İzin verirseniz kaseti biraz başa sarmak istiyorum. Belki içinizde halen Alan'ı tanımayanlar vardır... Alan Wake kitapları milyonlar satan ünlü bir korku romanı yazarıdır. Ve tahmin edebileceğiniz gibi çok da normal bir adam değildir. Alan tüm ilhamını gördüğü kötü kâbuslardan almakta ve bunları romanlaştırmaktadır. Fakat bir gün tıkandığını fark eder. Kâbusları sona ermiş fakat Alan'ın tüm ilham kaynağı yok olmuştur. Eşi Alice ile birlikte, tıkanıklığını atmak için bir süreliğine Bright Falls adlı bir kasabaya taşınmaya karar verirler. Bright Falls büyük Cauldron Gölü'nün kenarına kurulmuş sessiz sakin bir kasabadır. Gölün üzerinde bir kulübeye taşınan Wake çiftinin kâbusları ilk geceden başlayacaktır. Bright Falls aslında karanlığın üzerine kurulmuş ve açıklanamayan olayların yaşandığı tuhaf bir kasabadır. Henüz ilk geceden Alice gölde kaybolur ve Alan onu aramak için kendini gölün karanlığına bırakır.

Korku oyunu yapmak kolay bir iş değil çünkü tüm oyun tasarımının sırtını hikâyeye yaslaması gerekir. İyi kurgulamadığınız takdirde çuvallama ihtimaliniz çok yüksektir. Alan Wake projesi de ilk duyurulduğu sırada "açık uçlu" bir oyun olarak tasarlanmıştı. Hem sıkı bir hikâye anlatacak, hem de bize sınırlar çizmeyecekti. Fakat olamadı, Alan Wake duyurulmasından yaklaşık beş sene sonra çizgisel bir oyun olarak düştü raflara. Hiç önemli değildi. Hikâyesi halen çok iyiydi ve Alan Wake o iyi hikâyeyi anlatmak konusunda oldukça becerikliydi. Şimdi bu kombonun üzerine bir de daha iyi grafikleri ekleyebilirsiniz. Neyse... Alan Wake üçüncü kişi kamerasından oynanan bir aksiyon-korku oyunu. Hem aksiyonu, hem de korkuyu çok dengeli bir şekilde sunan kalburüstü bir yapım.

Oyunda James Sunderland'den bu yana gördüğüm en kadersiz oyun kahramanı olan Alan Wake ile karanlığa karşı savaşıyorsunuz. Çok sevdiğiniz eşiniz kayıp... Fakat ilginç olan, yolunuzu bulmaya çalışırken etrafa saçılmış kâğıt parçalarında görüp okuduğunuz küçük metinlerin yavaş yavaş gerçeğe dönüşmesi. Sanki biri, birileri sizin rolünüzü çoktan belirlemiş, siz de kaderinizi oynuyor gibisiniz. Çok geçmeden Bright Falls sakinlerinin, aslında pek de sakin olmadıklarını fark ediyorsunuz. Kasabanın üzerindeki karanlık insanları birer birer yutuyor ve onları adeta kuklası haline getiriyor. Ve onlar... Ölmüyorlar... İstediğiniz kadar kurşun saydırın, öldüremiyorsunuz. Onları öldürmenin tek yolu aydınlık... Bu nedenle Alan elinde sürekli bir fenerle gezmek zorunda; ancak ve ancak aydınlığın ve kurşunların gücü bir olduğu zaman onları alt edebiliyorsunuz. Aydınlık ve ışık aynı zamanda Alan için bir sığınak haline de gelebiliyor. Etrafta bulduğunuz güçlü ışık kaynakları sizi



Işık gördü mü dans etmeye başlayan bir deli oğlandır Alan.

düşmanlardan koruduğu gibi Alan'ın sağlığını da (belki de ruh halini) düzeltebiliyor.

KARANLIKTAN DÜŞEN KÂĞITLAR

Alan Wake'in başrolünde karakterler kadar Bright Falls da var. Bu lanetli ve eski kasaba göründüğünden daha derin gizemler barındırıyor içinde. Etrafı sık ormanlarla kaplı Bright Falls çok baskın bir karakter ve zorlu yolculuğunda Alan'a pek de yardımı dokunmuyor. Oyunun büyük bir kısmı sık ormanlarda geçiyor ki Remedy ciddi anlamda Sam Raimi'den (*Evil Dead*) bu yana gördüğüm en korkunç ormanı yaratmayı başarmış. Özellikle karanlık tuhaf bir uğultuyla etrafınızı sarmaya başladığı anda kafanızı yastığın altına saklamak isteyeceğinize eminim. Ve düşmanlarınız... Kesinlikle nereden çıkacaklarını anlayamıyorsunuz. Zaten karanlığın içinde hangi ağacın, hangi duvarın arkasından pörtleyecekleri belli olmuyor, bir de gelip tepenize üşüştüler mi sırtınızdan terler boşanıyor. Eh, Alan Wake ne eğitimli bir asker, ne de sporcu... Nefesi ancak bir yere kadar dayanıyor ama yine de kısa bir süreliğine hızlı koşup izinizi kaybettirmeyi deneyebilirsiniz. Ama karanlıktan sonsuza dek kaçamazsınız, eninde sonunda buluyor sizi.

Alan Wake'i oynamak kadar zevkli bir şey varsa, o da Alan Wake'i seyretmek. Hikâye sürükleyici olduğu kadar iyi işlendiğinden yanınızda birileri varsa tırnaklarını kemirerek izleyeceğine emin olabilirsiniz. Bir de o bölüm geçişleri yok mu?

Alan'ın, Alice ile son romantik dakikaları.



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Sürükleyici ve iyi yazılmış hikâye
- ✔ İyi kurgu, kaliteli hikâye anlatımı
- ✔ Unutulmaz karakterler
- ✔ Güçlü atmosfer
- ✔ Keskin kontroller
- ✖ Sonlara doğru kendini tekrar ediyor
- ✖ Animasyonlar yaşını belli ediyor



Etrafınızı ne zaman sardıklarını anlayamıyorsunuz.



Her köşede ayrı bir hikâye bulacaksınız.

Remedy oyunun tüm bölüm geçişlerini yüksek bütçeli bir dizi kalitesinde tasarlamış. Bu "episodic" geçişlerde bölüm kapanıyor ve bir sonraki bölüm açılışında "previously on..." sekansı geliyor. Bu "önceki bölümde" geçişleri laf olsun diye değil, oyuna belli bir estetik değer katmak için konmuş ve sizi cidden havaya sokuyor, bir sonraki bölüm için merakınızı gıdıklıyor.

Atmosfer nasıl yaratılır konusunda, Alan Wake'in ders niyetine okutulması gerek diye düşünüyorum. Özellikle gökyüzündeki renk geçişleri, ağaçların sağa sola salınımı, etraftan yankılanan tuhaf sesler zihninizi resmen ekrana doğru emiyor. Bir de Bright Falls'un içine dağıtılmış detaylara dikkat ettikçe, zaman zaman kendinize oyun oynadığınızı hatırlatmak zorunda kalacak kadar kaptırabiliyorsunuz. Ama tüm bu detayları sarıp sarmalayan, birbirinden farklı detayların ahenk içinde çalışmasını sağlayan bir unsur var ki kesinlikle ayrı bir parantez açmak gerekir diye düşünüyorum: Alan Wake'in müzikleri çok çok iyi. Hani, "iyi müzik nasıl olur?" derseniz elbette ki kesin bir cevabım olamaz ama şöyle bir yakıştırmam olabilir: Alan Wake'in müzikleri, oyunun karakterinin en önemli parçası ve işte bu yüzden çok iyiler. Açıp internetten bakmayın sakın kimler var diye; mutlaka oyunun içinde ve zamanında çıksınlar karşınıza.

TOPRAĞIN ALTINDA HİSLERİM

Bright Falls'da sizi karşılayacak şey sadece karanlık, korku ya da melankoli değil. Aslında çok belli etmese de halen yaşayan bir şeyler var bu tuhaf yerde. Kafayı İskandinav mitolojisiyle bozmuş eski bir rock grubunun yaşlı ama deli fişek üyelerinden, Alan'a hayran garson kıza kadar "birileri" var Bright Falls'da... Burası oyun oynansın diye yaratılıp da önümüze sunulmuş bir harita değil; geri planında yaşanmışlıkları olan, içinde birilerinin geleceğe dair umutlar beslediği ya da anılarını yad ettiği gerçek bir yer gibi adeta. Bu nedenle oyunun anlatımı bir roman kalitesinde, kurduğu cümleler çok çok derinlere gidiyor.

Hımm... Yazının sonlarına gelmişim neredeyse ama ağzımdan tek bir kötü şey çıkmamış. Bilmem ki... Belki de Alan Wake'i salt bir "etkileşimli yazılım" sınıfına sokmadığımdandır. Eksikler mi? Var biraz bir şeyler. Mesela oyun sonlara doğru kendini biraz tekrar etmeye başlıyor; hikâye anlatmayı bırakıp sizi düşmanlarla baş başa bırakıyor. Ama önemli mi? Sonunu merak edecek kadar bağlandıysanız hikâyeye, değil. Lâkin *Modern Warfare* ile doğduysanız evet, sizi bayabilir. Şayet bir oyunda hikâye sizin için her şeyse Alan Wake aynı zamanda sizin de hikâyeniz olmalı ve mutlaka bu yolculuğa çıkmalısınız.

Ah, Alan Wake... Bilgisayarlarımıza geç kaldın ama kim bilir şimdi nerelerde, neler yapıyorsun? Bir yerlerde hikâyenin devamı yazılıyor mu? Alan Wake 2 istiyorum artık.
Wake up Alan... Wake up...

→ **Tür:** Macera → **Yapım:** Remedy / Nitro Games → **Dağıtım:** Microsoft → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** 58 TL → **Dijital İndirme:** Steam (30$)
→ **Yaş Sınırı:** 16 → **Dahası İçin:** bit.ly/83wb2k

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Kendini biraz tekrar etse de az bulunan türden sıkı bir korku oyunu.

8,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl



The Elder Scrolls V SKYRIM

Taze Ejder Nefesi

Skyrim'i bitirip inceledikten sonra köşeye atacağımızı sandıysanız ne kadar yanıldığınızın farkına varmak üzeresiniz. Skyrim öyle bir avcuna aldı ki bizi, dergi tayfasının çoğu oynaması gereken tonla oyun bir kenarda beklerken dönüp dolaşıp o karlı dağların eteğinde, ejderha avına çıkmış buluyor kendini hâlâ. Benim kürkçü dükkânına dönüşüm ise gayet ulvi bir amaç kisvesi altında gerçekleşiyor: Skyrim'in en ilgi çekici, denenmeden geçilmemesi gereken modlarını tanıtmak. Sizi yormamak için en iyi modların listesini yapmakla da yetinmedik üstelik, bir de üstüne hemen hepsini bu ayki DVD'mize koyarak ayağınıza kadar getirdik. Bakalım Skyrim deneyiminizi çok daha mükemmel bir hale getirmeniz için seçtiğimiz bu modlar hangileriymiş...

-CAN ARABACI

GÖRSEL MODLAR

Her ne kadar Bethesda, Skyrim'de görsel açıdan çok başarılı bir iş çıkarmış olsa da, sonuçtan tatmin olmayan oyuncular yine her zaman olduğu gibi aradıkları görsel şöleni modlarda buldular. Özellikle güçlü bir sisteme sahipseniz aşağıda sayacağımız modlar aracılığıyla çok daha doyurucu ve tatmin edici görsellere sahip bir Skyrim oynayabilir, bir yandan da "vay anasını!" nidalarıyla yere düşen çenenizi arayabilirsiniz.



Skyrim Enhanced Shaders

Normalde oyun içinde açık olmayan bir sürü görsel efekti kullanmanızı sağlayan Skyrim Enhanced Shaders, daha güzel bir Skyrim yolunda kesinlikle atacağınız ilk adım olmalı. HDR (High Dynamic Range) Lightning, Enhanced Adaptive Bloom, HQ HLSL Sharpening gibi birçok görsel revizyonla gelen Enhanced Shaders modu sayesinde manzaraya dalıp düşman saldırısına uğrama sayınızda hızlı bir yükseliş olacak.

ETKİ DERECESİ: ★★★★★



Realistic Water Textures

Skyrim'in orijinal su efektleri zaman zaman güzel bir tablodan fırlamışçasına görüntüler ortaya koyarken, bazı yerlerde de üç yaşında bir çocuğun sulu boya denemeleri kıvamına gelebiliyor nedense. Realistic Water Textures, bu konuya kökten el atarak her türlü su birikintisini Bob Ross'un fırçasından çıkmış hale getiriyor. Haliyle modu yükledikten sonra gördüğünüz mutlu su birikintilerinde kendinizi kaybetmeniz işten bile değil.

ETKİ DERECESİ: ★★★★



Skyrim Flora Overhaul More Grass

Daha zengin bir bitki örtüsü, daha çok çalı, çırpı beklerken bazı bölgeler gözünüze resmen çıplak gibi geliyorsa Flora Overhaul ve More Grass ikilisini birlikte kullanarak Skyrim'in bitkisi örtüsünü Bozkır'dan Maki'ye çevirmek mümkün. Daha renkli ve canlı bir dünya yaratmasının yanında mevcut bitki örtüsünü de daha kaliteli modellerle değiştirince hakikaten manzara izlemeye doyum olmuyor doğrusu!

ETKİ DERECESİ: ★★★



Enhanced Night Skyrim

Yetenek ağacınızı gösteren yıldızlardan sonra başınızı umutla gökyüzüne kaldırdığınızda biraz hayalkırıklığına uğradınız mı? Enhanced Night Skyrim'den sonra o hayalkırıklığı yerini huşu dolu bir sessizliğe bırakacak. Gökyüzüne renk, canlılık, pırıl pırıl galaksiler ve yıldızlar katan bu modu bir denediniz mi, bir daha onsuz yapamayacaksınız zaten.

ETKİ DERECESİ: ★★★★★



Enhanced Blood Textures

Silahını kana bulamak ve düşmanlarından akan kanın daha gerçekçi olmasını isteyenlerin tercihi olan bu mod sayesinde dövüşleriniz daha gerçekçi geçecek artık. Hatta o kadar gerçekçi geçecek ki, dövüş bittikten sonra kanlı kılıcınızı düşmanınızın tuniğiyle temizlemek isteyeceksiniz (bunu yapamıyorsunuz tabii, baştan söyleyeyim).

ETKİ DERECESİ: ★★★



Lovely Hairstyles

Bethesda'nın oyuna koyduğu saç modelleri yetmediyse CD Projekt'inkilerden verelim? Bu mod sayesinde birçoğu doğrudan Witcher 2'den alınma saç stilleriyle karakterinizi daha alımlı, daha güzel hale getirebilir, Riften ejderha istilası altındayken ejderha dilindeki asıl anlamı "Saçımın fönü bozuldu!" olan "FUS RO DAH!" shout'unu atabilirsiniz. Kısacası karakteriniz erkekse umutlarınızı pek de yüksek tutmayın yani, daha çok dişi karakterlere yönelik bir mod. Hmm, Triss mi oradaki?

ETKİ DERECESİ: ★★★★★



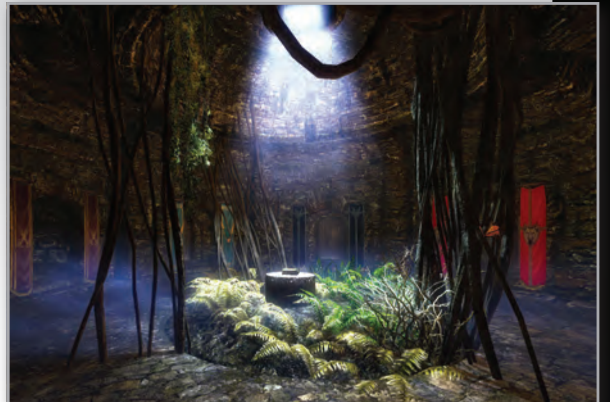
Detailed Faces v2

Karakterinin yüzüne yüksek çözünürlük ve detay gelsin isteyenler için şu ana kadar çıkarılmış en iyi modlardan birisi Detailed Faces v2. Her ne kadar birçoğumuz oyunun %90'ını FPS kamera açısından oynasak da, "Karakterim NPC'lere karşı mahcup olmasın" diyorsanız kurmakta yarar var.

ETKİ DERECESİ: ★★★

BUNLAR DA VAR!

Skyrim'in modları say say bitmediğinden en beğendiklerimizi detaylıca inceledik ama yerimizin yetmediği şu modlara da bir bakmak isteyebilirsiniz: Crafting+: Weapons, Dovahkiin Hideout, HQ Snow Texture, Improved Skill Books, Kerplunk – Watery Rocks, Lighter Mining & Smithing Materials, Lightweight Potions and Poisons, More Rain, Enhanced Dynamic Weather System, Combat Finesse, Weightless Books, Stronger Alduin, Real Glaciers, Killmove Plus, Sounds of Skyrim, Realistic Ragdolls and Force, Shenk Thievery Overhaul, Better Horses, New Bard Songs, No More Blocky Faces, Glowing Ore Veins, Followers Keep Up, The Lost Races of Tamriel: Mer, Unlimited Tamriel, New House Decorations.



Oynanışa Etki Eden Modlar

Görsel modlarla tam istediğiniz gibi gözüken bir Skyrim elde ettiniz, ya da belki siz zaten Bethesda'nın yarattığı o sade ve temiz görselleri tercih ediyordunuz. Sıra oynanışa doğrudan etki eden ve iki üç grafik ayarı çekmekten çok daha fazlasını yapan modlarda. Gelin o zaman, fakir ama gururlu Skyrim'i alıp da bambaşka bir oyun haline getiren modlarımızı tanıtmaya başlayalım.



SkyUI

Skyrim'i ne kadar sevsek de, kadı kızının kusurları konusunda edecek bir çift lafımız var tabii. Oyun çıkmadan önce "Apple'ın minimal tasarım ve kullanışlılığını örnek alıyoruz, şahane bir arabirim hazırlıyoruz" diyen Bethesda'nın patlak çıkan vaatleri, neyse ki yetenekli mod yapımcıları sayesinde sorun olmaktan çıkıyor. SkyUI, Skyrim'in arabirimini olması gereken hale getiriyor ve çok daha işlevsel, kullanışlı ve hızlı bir arabirim sunuyor. Siz de Bethesda'nın aile ağacını sıklıkla anıyor ve menülerde gezerken saçınızı başınızı yoluyorsanız ahenkle dans eden daha sağlıklı ve yolunmamış saçlar için ihtiyacınız olan tek çözüm SkyUI.

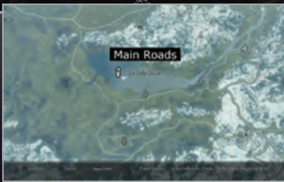
ETKİ DERECESİ: ★★★★★



Val's Crafting Meltdown

Özellikle maden sıkıntısı çektiğim anlarda hep çok merak etmişimdir: Oyun neden elimizdeki eşyaları eritip hammade olarak kullanmamıza izin vermiyor ki? Eğer siz de benim gibi düşündüyseniz Val's Crafting Meltdown yaralarınıza merhem olacak. Çantanızdaki her türlü kullanmadığınız eşyayı eritip yeni yapacağınız silah ve zırhlarda kullanmanıza olanak tanıyan bu mod, aynı zamanda sağa sola ok atıp sonra geri toplamaya üşenenler için ok üretme de ekleyerek ok ihtiyaçlarınızı da karşılıyor.

ETKİ DERECESİ: ★★★



A Quality World Map With Roads

Skyrim'i üç boyutlu olarak kuşbakışı gösteren kendi haritası her ne kadar hayli işlevsel olsa da, daha önce gitmediğiniz uzaktaki bir yere giderken kaybolmanızı engelleme konusunda çok da başarılı değil. Bunun en büyük nedeni de oyunun kendi haritası üzerinde yolları göremiyor olmamız. En azından bu modu yükleyene kadar... A Quality World Map - With Roads, tercihinize göre sadece ana yolları ya da ara yollarla birlikte tüm yolları harita üzerinde görebileceğiniz iki ayrı versiyonla geliyor ve yol bulma yeteneklerinize +10 vererek hayat kurtarıyor!

ETKİ DERECESİ: ★★★★



Wars In Skyrim IV

Tamam, serbest ve açık uçlu dünya havasını resmen solutuyor Skyrim. Ama biraz daha hareketli olsa, "yaşıyor" hissi verse, daha ilginç ve beklenmedik olayları önümüze pat diye birden sunsa çok daha eğlenmez miydik? Yolda birbirine girmiş bir kurtadam ve vampirin kavgasına tanık olsanız, ya da etrafınızı sarmış dört haydutun ortama bodoslama dalan bir mamut tarafından dört bir yana dağıtılışına denk gelseniz mesela... (Sonrasında mamutun o koca hortumuyla sizi sevgiyle kucaklayıp vücudunuzdaki tüm kemikleri kırmasını atlıyorum bu noktada.) Wars in Skyrim IV tam olarak bu tarz ilginç enstantaneler serpiştiriyor işte Skyrim'e. Birbirine giren çeşitli fraksiyonlar, yeni düşmanlar ve bir üst kademeye çekilmiş zorluk seviyesi... En azından bir kere denemeden geçmeyin!

ETKİ DERECESİ: ★★★★



Jaysus Swords

Jaysus Swords oyuna eklediği inanılmaz detaylı hazırlanmış, herhangi bir demircide kendiniz dövebileceğiniz yeni 38 farklı kılıç (gerçi araya birkaç tane balta falan da kaçmış ama olur o kadar) türüyle kılıç hastalarını mest edecek bir mod. Her biri aşağı yukarı 7 milyon poligon içeren bu silahları görünce etkilenmemek gibi bir seçenek söz konusu bile değil zaten.

ETKİ DERECESİ: ★★★



Dragonbone Weapons

Öldürdüğünüz onca ejderhanın kemikleri ve pullarıyla zırh yapıp eşe dosta dağıttıktan sonra kalanları Türk Hava Kurumu'na bağışlamak yerine ne yapabilirsiniz, biliyor musunuz? Dragonbone Weapons yükleyerek ejderha kemiğinden şahane silahlar yapabilirsiniz mesela. Daedric silahlarından biraz daha güçlü olduklarından öyle güç dengelerinin alt üst olması da söz konusu değil üstelik. Bu seneki kurbanlık ejderhanızı kestikten sonra bunu da bir göz önünde bulundurun bizce.

ETKİ DERECESİ: ★★★



Midas Magic

Oblivion'ı modlama işiyle uğraşmış olanlar nasıl da belli oluyor bak hemen! Oblivion'da da mevcut olan ve her büyücünün sevgilisi Midas Magic modunun yolu bu sefer Skyrim'e düşüyor! Henüz geliştirilme aşamasında olsa da, şu anki haliyle bile oyuna tonla yeni büyü eklemesi ve mevcut olanları da düzenlemesiyle özellikle büyü ağırlıklı oynamayı sevenlerin çoktan göz bebeği haline geldi bile.

ETKİ DERECESİ: ★★★★



Skyrim Online (Beta)

İtiraf edin, "Skyrim'in DVO'su olsa..." düşüncesi oyunun o devasa haritasına bakarken mutlaka aklınızdan geçmiştir. Bethesda'nın sıcak bakmadığı bu güzelliği oyuna eklemek de yine bizim gibi düşünen mod yapımcılarına düşmüş tabii bu durumda. Henüz geliştirme aşamasının çok başlarında olan Skyrim Online, arkadaşlarınızla aynı sunucuya bağlanıp etkileşime girebilmenize olanak tanıyor. Her ne kadar şimdilik birbirinizi sadece çıplak olarak görebilseniz ve animasyonlar saçmalasa da, Creation Kit'in desteğiyle hızla geliştirilerek yakın zamanda tam anlamıyla işler hale geleceğinden ve bize bambaşka bir Skyrim tecrübesi yaşatacağından şüphemiz yok.

ETKİ DERECESİ: ★★★★



Resilient Dragons

"Sen Ejderdoğansın, aslansın kaplansın!" gazını aldıktan sonra sıkça ejderhalarla dövüşüp ortamdan ejderhaların ruhlarını emerek çıkmakta anormal bir şey yok da, yolda karşıma çıkan standart bir ayıyı öldürmek az önce ejderhayla yaptığım karşılaşmadan zor olunca bir yerde bir problem olduğunu düşünüyor insan. Eğer siz de ejderhaların bir yerden sonra gereğinden fazla kolay öldüğünü düşünüyorsanız Resilient Dragons sayesinde bu kanatlı, alev ve diğer çeşitli elementleri püskürten arkadaşlarla olan savaşlarınızı daha bir epik, daha bir zorlu hale getirebilirsiniz. Tabii aynı anda birden fazla ejderhaya denk gelmemeye çalışın siz yine de, sonra o sevimli ayıcıkları mumla aramaya başlayabilirsiniz.

ETKİ DERECESİ: ★★★★

EĞLENCELİK MODLAR

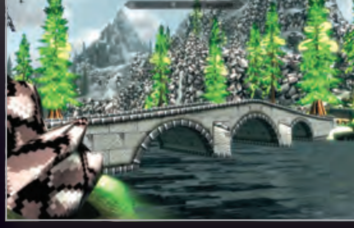
Şimdiye kadar saydıklarımızın dışında bir de aslında The Elder Scrolls ortamına pek uygun düşmeyen, ama oldukça eğlenceli ve enteresan durumlar yaratan modlar var tabii. Hazır böylesine detaylı bir dosya konusu hazırlarken onlara da bir değinmeden geçmek olmaz, ayıp.



Fall of the Space Core, Vol. I

Portal 2'nin gizli ana karakteri olan ve pek sevilen Space Core, The Elder Scrolls serisine düşerse ne olur? Cevap bu modda! Steam Workshop ve Creation Engine'in çıkışı şerefine Valve tarafından bizzat geliştirilen bu mod sayesinde uzay saplantılı bu arkadaşı isterseniz alıp yanınızda dolaştırabiliyorsunuz. Modun adında "Vol. 1" geçmesi, devamının gelebileceğine dair şüphe doğurmuyor da değil hani...

ETKİ DERECESİ: ★★★★★



The Retro Project Beta Release

Günümüz oyunlarının grafikleri güzel, ama eski oyunların o ruhu eksik diye düşünüyorsanız şöyle bir oturup soluklanın. Belki eski oyunların ruhunu geri getiremeyiz, ama hiç olmazsa grafiksel anlamda bir nostalji hissiyatı yaşatabiliriz size. Henüz beta sürümünde olan The Retro Project, oyunun grafiklerini tamamen değiştirerek eskinin 2 boyutlu oyunlarına benzer hale getiriyor.

ETKİ DERECESİ: ★★★



Magicka Sabers

"Fus Ro Dah!" yerine "Force Push!" diye bağırmanızı sağlamıyor, ama kendinizi yine de bir Jedi olarak hissetmek isterseniz bu modu yükledikten sonra en yakın demircinin yolunu tutarak el emeği göz nuru ışınkılıcınızı demirci ocağının sıcak ortamında dövebilirsiniz.

ETKİ DERECESİ: ★★★★



Posh Mudcrabs

Yeni yüklediğiniz Realistic Water Textures'ı test etmek için su kenarında manzarayı izlediğiniz sırada poponuzu çimdikleyen o Mudcrab'ler var ya, aslında ne kadar asil ve beyefendi hayvanlar olduklarını ancak bu modu yüklediğinizde öğrenebileceksiniz. Daha fazla yorum yapmadan, aynen bir beyefendi gibi sizi modun resmiyle başbaşa bırakıyorum!

ETKİ DERECESİ: ★★★★★



Spiderman Spider Mod

Örümcek fobiniz var, ama örümcek adamı yine de çok seviyorsunuz diyelim. Bu modla oyundaki bütün örümcekleri örümcek adama çevirerek korkunuzu bir nebze yeneb-- Yok yahu, böyle daha da ürkünç oluyorlar vallahi. Yine de Skyrim maceralarınız sırasında biraz kahkaha atmak isterseniz yükleyip deneyebilirsiniz. Arkaya da Spider-Man'in giriş müziğini açmayı ihmal etmeyin ama...

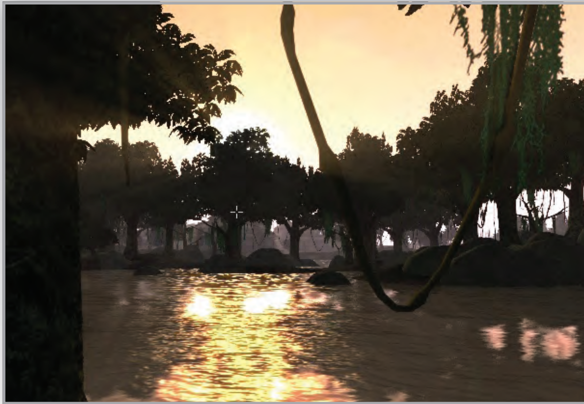
ETKİ DERECESİ: ★★★

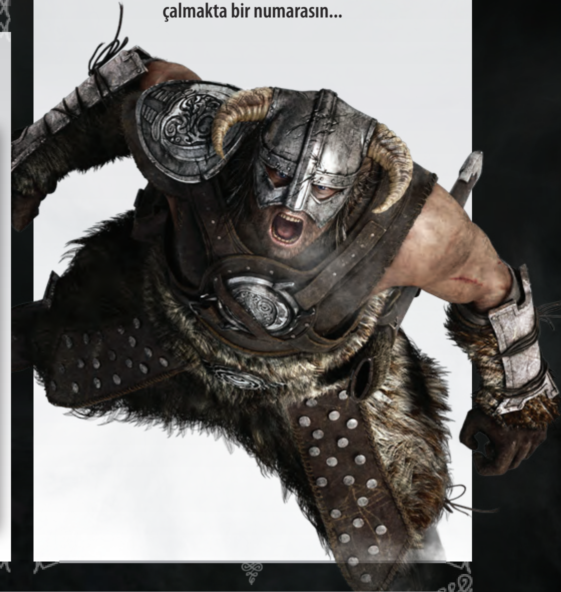
MODUMUZU NASIL YÜKLEYELİM?

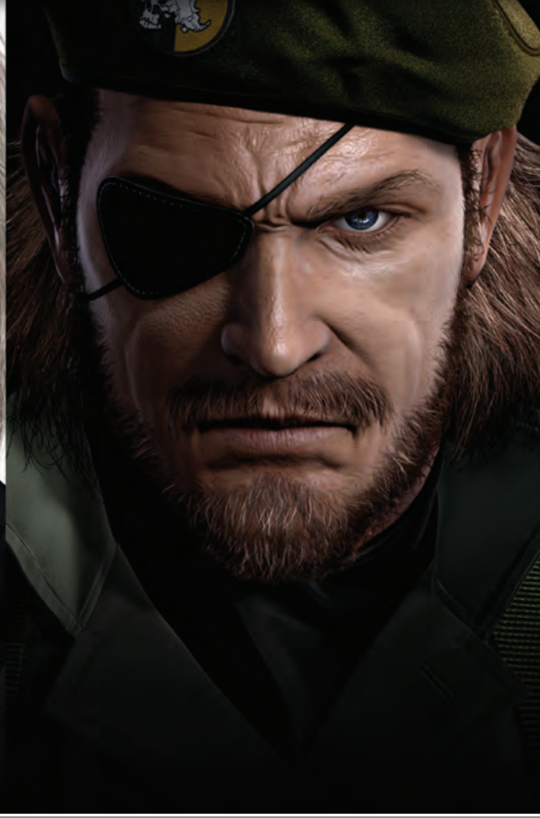
Burada uzun uzun saydığımız modları yüklemek için temel üç yöntem var. Birincisi ve en meşakatlisi modu indirdikten (ya da DVD'de bulduktan) sonra içindeki dosyaları oyunun Data klasörüne (ya da artık mod hangi klasöre atılacaksa ona) atmak. İkinci ve ciddi şekilde zahmetten kurtaranı SkyrimNexus sitesinden Nexus Mod Manager indirerek modları doğrudan bu program aracılığıyla indirip kurmak. Ama asıl en güzeli, geçtiğimiz haftalarda Creation Engine ile birlikte sahneye çıkan Steam Workshop aracılığıyla yüklemek. Steam'in oyun alışkanlıklarımızı değiştirmek ve bizi rahata alıştırarak Gabe Newell çapına getirmek amacıyla ortaya sürdüğü Workshop'ta tek yapmanız gereken Mod sayfasından beğendiğiniz modu seçtikten sonra "Subscribe" butonuna basmak. Takibe aldığınız oyunlar, siz Skyrim Launcher'ı her açtığınızda otomatik olarak indirilip güncellenecek ve kullanımınıza hazır olacak bu sayede. Ne diyelim, yine yapacağını yaptın Steam, üşengeç insanların kalbini çalmakta bir numarasın...

MORROWIND YOLCUSU KALMASIN!

Creation Kit çıkar da oyuncular Morrowind'i Skyrim motoruyla baştan yapmadan durur mu? Tabii ki durmaz! Şu anda yapımına başlanmış en az 2-3 tane Morrowind'i baştan yapma projesi var, ancak neredeyse hepsi alpha aşamasında. Eğer eskiyen teknolojisi yüzünden yüzüne bakmakta zorlanıyorsanız gözünüz bu modların üzerinde olsun, çünkü önümüzdeki aylarda Morrowind'in kapısını tekrar aşındırıyor olabilirsiniz! Şimdi tek eksiğimiz birilerinin potansiyeli farkederek bir A Song of Ice and Fire modu yapması...






BİR ÇEŞİT ZAMAN MAKİNESİ -FURKAN FARUK AKINCI

Metal Gear Solid HD Collection

NE KADAR ÇOK SEVERSEN SEV, ne kadar çok bağlanırsan bağlan unutuveriyorsun işte yaşadığın güzel anıların sana neler hissettiğini. Ama olur da eski sevgiliyle yaşanacak yeni bir an gelirse, yıllar öncesine dönüyorsun bir anda. Sadece anılar değil, o anların yarattığı hisler de sarmalıyor seni. Ama Snake Tselinoyarsk'a indiğinde, asma köprüde Boss ile karşılaştığında; Hudson Nehri'nin alacakaranlığında kalakaldığında, Raiden kirli geçmişini öğrendiğinde hatırlıyorsun yıllar önce karnının nasıl ağrıdığını, avuçlarının nasıl terlediğini ve o an gelip de Starsailor "Way to Fall"u patlattığında yatağına nasıl da zorlukla döndüğünü... Ve sen! "Neler zırvalıyor bu kel?" diye bakan gözlerin sahibi... Nasıl da imreniyorum sana şimdi. Sen ki eğer bu deneyimi ilk kez yaşayacaksan kendini cidden şanslı hissetmelisin. Çünkü sözde bir önceki nesle ait olan, mazide kalan ne varsa hâlâ muhteşem görünüyor, muhteşem hissettiriyor. Ve bizler... Snake ile düşman hatlarının ardına hiçbir ekipman olmadan sayısız defa atılmış olanlar. Bizler için de o eski tadı tekrar hissetmenin ve "böyle oyunlar yapmıyorlar artık" demenin tam zamanıdır.

EN GÜZEL YERİ

Çok çok uzun bir zamandır, bir oyunun ana menüsünde heyecandan çişim gelmemişti. Düşünsenize karşınızda üç başyapıt birden var. Daha önce oynayıp oynamadığınız hiç önemli değil. Önemli olan bu deneyimi, hem de daha iyi teknik özelliklerle yeniden yaşayacak olmak. Ve bu heyecanı veren en önemli şey o eşsiz hikâye ve karakterler. Tekrar tekrar bitirmemek için bir nedenim yok.

ÇEMBERİMDE GÜL OYA

MGS HD Collection, evladiyelik, torunlarınıza saklamak isteyeceğiniz değerli bir paket; adeta insanlığa bir hediye. Oyunların hikâye anlatmakta ne kadar becerikli olabildiklerini, mesaj kaygısı taşıdıkları zaman o mesajı nasıl içimize kazıdıklarını ve sanal oyunculukların ne kadar unutulmaz olabileceğini göstermişti bize Kojima-san. MGS HD Collection, Kojima'nın ince ince örerek yükselttiği, ömrünü adadığı önemli başyapıtlarını bir araya toplayan, zaten iyi olan oyunları teknik anlamda da cilalayan bir hazine. İçinde *MGS2: Sons of Liberty*, *MGS3: Snake Eater* ve *MGS: Peace Walker* adlı, oyun dünyasının üç ayrı mihenk taşı bulunuyor. Her üç oyun da 720p olacak şekilde elden geçirilmiş ve sabit olarak saniyede 60 kare oranıyla kusursuza yakın çalışıyor.

Oyunu PS3'e takıp da ana ekrana geçince yaşadığım heyecanı kelimelerle tarif etmem mümkün değil. Ama gerçekten bir şeyler anlatma derdi olan nitelikli oyunların gün geçtikçe azaldığı son zamanlarda, üç ayrı başyapıtın kapaklarına yer veren bir seçim ekranı menüsü karşısında duygulanmayayım da ne yapayım? HD Collection'ın ana ekranı basit bir zaman çizelgesi olarak tasarlanmış. Burada oyunların kronolojik sıraları ve kısaca konuları bulunuyor (size tavsiyem oyunu kronolojik sırayla değil, çıkış sırasıyla oynayın, bir de önce PSN'den *MGS1*'i indirip oynarsanız sizden güzeli olmaz). Menüden seçtiğiniz oyuna anında geçiş yapıyorsunuz. Herhangi bir yükleme falan da yok.



İşin en güzel tarafı hem *MGS2*'nin, hem de 3'ün genişletilmiş sürümlerinin de oyuna dahil edilmiş olması. Yani paket içerisindeki oyunlar ilk çıkış sürümleri değil, *MGS2* için Substance, *MGS3* için Subsistence versiyonları. Bu da demek oluyor ki hemen hemen hiçbir ekstra içerikten mahrum değiliz. Örneğin *MGS2*'nin içinde Snake Tales adlı bir bölüm var. Snake'in Plissken kimliğinde yaşadıklarını oynadığımız bu bölüm orijinal sürümde yoktu. Diğer bir örnek, *MGS3*'ün içinde hem 1987 yılında çıkmış ilk *Metal Gear*, hem de devamı olan 1990 yılındaki *Metal Gear: Solid Snake* oyunları bulunuyor. Varın bu kocaman paketin mest etme potansiyelini siz hesaplayın.

EKRANI İKİYE BÖLMEYELİM ARTIK

Oynamaya başladığınızdaysa şaşıracaksınız, gerçekten şaşıracaksınız. Çünkü grafikler halen muhteşem görünüyor. İnanın bu neslin oyunları içinde MGS serisinden çok daha kötü görünen

Metal Gear Solid HD Collection



>

Splinter Cell Trilogy



>

Residen Evil Revival Selection





oyunlar var. Grafikler tertemiz ve kusursuza yakın çalışıyor. Animasyonlar fevkalade yumuşak. Sadece bazı ara videolarda ufak tefek takılmalar yaşadım ancak çok da kafaya takılacak şeyler değildi. Kısacası oyun teknik anlamda eskiliğini hemen hemen hiç fark ettirmiyor. Zamanında Kojima'nın ne üst düzey bir iş çıkardığını bir kez daha anlıyorsunuz. Diğer yandan oyunların grafikleri elden geçirilirken, orijinalinde bir PSP oyunu olan *Peace Walker*'ın kontrol şeması da unutulmamış. *Peace Walker*'ı da çift analog çubuk ve titreşim desteğiyle oynayabiliyorsunuz. Fakat tüm bunların içinde benim en anlamlı bulduğum özellik kesintisiz oyun adını verdikleri sistem oldu. *Peace Walker* kayıt dosyanızla PSP'den devam edebiliyor, sonra tekrar dosyanızı PS3'e taşıyarak aynen devam edebiliyorsunuz. Süper bir özellik. Oyunun Vita versiyonu çıktığında aynı sistemi *MGS2* ve 3 için de kullanabileceksiniz.



Peace Walker'ın kontrol şeması takdir edilesi...

Böylesi bir potpuri içinde belki *Peace Walker* akıllarda bir soru işareti doğurabilir. *MGS2* ve 3 direkt olarak PS2'den port edilmişken, bir PSP oyunu olarak doğan *Peace Walker*, PS3 gibi bir konsolda nasıl bir deneyime dönüşebilir? Hemen cevap vereyim: Çok farklı ve çok güzel... *Peace Walker*, kısa oyun seansları için tasarlanmış ve küçük haritalara sahip bir oyun bildiğiniz gibi. Fakat oyunun tüm özelliklerini PS3'e olduğu gibi aktarmayı başarmışlar. *Peace Walker* ağırlıklı olarak online co-op oynanması için tasarlanmış bir oyun ve PS3'te de bu şekilde oynayabiliyorsunuz. Zaten genel konsept olarak *Peace Walker* diğer MGS oyunlarından oldukça farklı. Aksiyon bölümlerinin haricinde, bir ordu kurmaya ve bu ordunun genel yönetimiyle ilgilenmeye çalışıyorsunuz. Yani oyunun hatırı sayılır bir kısmı menülerde geçiyor. Tüm arayüz tertemiz bir şekilde elden geçirilip yüksek çözünürlüğe göre ayarlanmış. Göz yormadığı gibi, kısa seanslar için hazırlanmış bir oyunu uzun uzun oynayabiliyorsunuz. Grafikleri elbette ki diğer iki oyun kadar temiz değil ancak kesinlikle sırıtmıyor ve göz yormuyor.

SOPHIE'NİN SEÇİMİ

Hatırlayacak olursanız *Snake Eater Subsistence* sürümünün içinde (*Metal Gear* ve *Metal Gear 2: Solid Snake* haricinde) birçok yan oyun ve ek seçenek vardı: Metal Gear Online, Secret Theater, Boss Survival, Snake vs. Monkey... Bunlar kaldırılmış. Bana sorarsanız gerek de yoktu zaten. Zaten artık Metal Gear Online'ı oynayan adam bulamazsınız. Şayet ilk iki orijinal Metal Gear oyununu kaldırsalardı ciddi bir not kırabilirdim ancak içerikten çıkarılanların seçenekler paketin değerini kesinlikle düşürmüyor. Olmazsa olmaz şeyler değiller. Bu arada HD Collection paketinin iki farklı versiyonu bulunuyor. Olur da oyunun Uzakdoğu versiyonunu alırsanız içinde *Peace Walker* çıkmayacak. Onun yerine ilk *Metal Gear Solid*'i PSN'den indirmenizi sağlayan bir kod içeriyor bu versiyon. Tercih size kalmış...



Bu menüden oyununuzu PSP'ye aktarabiliyorsunuz.

En başta da belirttiğim gibi, HD Collection'ın bana ilk söylettiği şey "artık böyle oyunlar yapmıyorlar" oldu. Bir oyunun cidden bir karaktere, bir ruha sahip olabilmesi o kadar da kolay bir şey değil. Bizi salt teknik özellikleriyle ve aksiyonuyla vurmaya çalışan oyunlar maalesef sonunda unutulmaya mahkumlar. Fakat MGS gibi başyapıtlar unutulsalar bile sahneleriyle, karakterleriyle, müzikleriyle hep aklımızın bir köşesinde kalıyorlar. Ben de diyorum ki aklımızda duracağına, rafımızda dursun. Anılardaki dostlarla tekrar buluşmak, sadece eski oyunları oynamak değil; o oyunları oynadığım zamanlara gitmek, o günlerdeki dostları anımsamak da güzeldi. Demek ki son 10 yılda oynadığım hiçbir oyun beni, MGS serisi kadar vuramamış. Öyle ki o eski güçlü duyguları başka bir oyun, bir başka hikâye söküp atamamış, üzerine bir şey inşa edememiş. Yine aynı tat, yine aynı heyecan, yine aynı melankoli... Ne kadar bitirsek azdır.

TEKRAR ÇAL HIDEO

Aradan geçen yıllar ve onca oyun Metal Gear serisine olan susuzluğumuzu gidermedi. Aksine her seferinde daha fazlası için bekledik. Eh, Revengeance gibi spin-off'lar da has Metal Gear oyuncusunu kesmez. Eh, MGS 5'in yapılacağı da artık kesinleşti. Resmi ağızdan doğrulandı mı? Hayır ama kuşlar dedi ki "yolda abi geliyo". Elbette ki yeni oyunun konusu hakkında kimseden çıt çıkmıyor. Fakat derinlerde bir yerlerde yürekleri ağza getiren dedikodular var: Big Boss ve Snake'in omuz omuza düşman saflarına dalması gibi... Gibi gibi gibi... Hebeleb, hübelebb...

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Teknik özellikler "halen" muhteşem ✔ Başka bir örneği olmayan eşsiz hikâye, karakterler ✔ Zengin içerik ✖ Bazı ara videolar takılabiliyor



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

Gelecek nesillere aktarılması gereken bir kültür hazinesi. Hayır, ciddiyim.

9,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Taktik-aksiyon → **Yapım:** Bluepoint Games → **Dağıtım:** Konami → **Sistem:** PS3 → **Kutulu Fiyatı:** 139 TL → **Dijital İndirme:** -
→ **Yaş Sınırı:** 16 → **Dahası İçin:** bit.ly/AvEhIP

ÇIKACAK KILIÇ KININDA DURMAZMIŞ -VOLKAN TURAN

SoulCalibur V

KAVGA SEVER ORTAMLARDA büyüdüğüm için mi, yoksa klasik bir erkek çocuğu olmamdan mıdır nedir, içerisinde "dövüş" olan her şey ilgi alanıma giriyor. Dünyanın en kötü filmleri arasında gösterilen American Ninja 5'i kaç kere izlediğimi söylesem eminim ki bu sayfaları ateşe verirsiniz. Veya iki taksici münakaşa mı ediyor; hemen ön saflara gider, elde çekirdek, "bir şey olsa da izlesek" hesapları yaparım. Ortaokulda da iki çeteden birinde yer alan değil de iki çetenin (ne çetesi ya, sümüklü veletler işte) saç baş kavga etmelerini izlemek keyif verirdi. Dur! Konuyu dövüş oyunlarına bağlayacağım ve bu hiç de zorlama bir "bağlama" olmayacak sayın okur; sonra arkamdan konuşmayın!

Asıl itirafım "elde bir silah varken" yapılan kavgalardan pek haz etmediğim olacak ve şaşırtacağım sizi! Evet, yumruk yumruğa kavga süper ama elde sopa, balta, kılıç veya pırasa varsa ı-ıh, yokum orada ben, çok sıkıcı çünkü. Bunun yansımasını oyunlarda da gördüm. *Samurai Shodown*, *The Last Blade* hariç pek öyle kılıç-kalkan oyunlarına bulaşamadım. *Soul Calibur II*'yi saymazsak SC serilerinde de bana hep bir "eksiklik" varmış gibi gelirdi ama bu SC4 ile bozulmuştu nazarımda. Kılıç denilen şey hediye alınıp duvara asılan bileysiz çelikten çok öte bir şeymiş!

BEN OLSAM

Hareket sayısı iyi ama kombo sayısını biraz artırırdım. Tekken misali ezbere yapılacak kombolar eklerdim. Arenadan atma kısmını kaldırırdım. Alışmasını kolaylaştırır, ustalaşmasını zorlaştırırdım... Dile kolay!



ONUN DA BİR RUHU VAR! (KÖTÜ OLSA BİLE)
Kılıçların yapılma aşamalarını öğrendikçe tarihine iniyor, oradan kişilere ulaşıyor, oradan da kutsal sayılan kültürel değerlere varıyoruz. O değerlerden bazı çıkarımlar yapıyor ve bunları nesilden nesile aktarıyoruz. *Soul Calibur* da dövüş oyunları dünyasında kavradığı bayrağı başarıyla taşıyor bu beşinci oyununda. İyinin ve kötünün savaşı, yani Soul Calibur ve Soul Edge'in sonsuz kavgası devam ediyor. Dördüncü oyunun 17 yıl sonrasında başlayan hikâyede güzeller güzeli Sophitia'nın oğlu Patroklos'u görüyoruz. Büyük bir hevesle kız kardeşi Pyrrha'yı arıyor ve tekrar bir araya gelmeye çalışıyor. Ne var ki hikâye sürprizler yapıp Pyrrha'yı Soul Edge tarafına çekiyor. Kız kardeşimiz de düşmanımız sayılıyor ve bu tatsız hikâye benzer bir tatsızlıkta sonlanıyor.

SC5'in hikâyesi bu sefer oldukça "patlak" desem yeridir. Ayakları yere basmadığı gibi sunumu da felaket. Parşomenlere yapılan karakalem çalışmaları üzerine temizce kaydedilen diyaloglardan oluşuyor. Arada bir sinematikler devreye giriyor ama bu da üslubu öldürüyor. Sanki tüm sahneleri sinematikleştirmeye zaman yetmemiş ve ekip storyboard'ları kullanmak zorunda kalmış gibi olmuş. *Olmamış* yani.

Bilmiyorum SC5'i hikâyesi için oynayan var mı, ben o kümede değilim açıkçası. Bırakacaksın beni, sabaha kadar kılıç sallayayım arenalarda. Klasik bir arcade moduna atladıktan onlarca saat sonra da farklı bir şey yapmıyordum. Yenilikleri öğrenmek, ısınmak zaman alıyor ama keyifli bir süreç bu.

SC5 oyun mekaniklerini büyük ölçüde değiştirmiş. Oyuna getirdiği "güç barı" yani Critical Gauge ile eski stratejilerin çoğu duman olmuş diyebiliriz. Bu barın getirdiği üç yenilik var. Critical Edge bir birim güç tüketen bir saldırı çeşidi. Rakibi savunmasız yakalayın veya kombo ile birleştirip iki yarım daire + R2 yaptınız mı kısa bir animasyon eşliğinde rakibi rezil ettiğiniz bir hareket. Brave Edge hareketiyse bir süper güç değil ama hem hareketlerinizle birleşip verdiğiniz hasarı artırıyor, hem de özel efektleriyle dövüşü ateşliyor. Critical Gauge'u kullanan üçüncü özellik de Guard Impact. Serinin daha önceki oyunlarında da vardı ama SC5'te tamamen mantık değişmiş. Artık gard tuşu + yön hareketi ile yapılmıyor. Onun yerine sabit bir hareketi var ve gücümüzün çeyreğini harcıyor. İşin kötü tarafıysa savuşturma yani parry hareketleri oyundan tamamen kaldırılmış. Guard Impact yapma zamanı uzun tutulmuş. Kısacası korunmak kolaylaştırılmış.

ZAMANLAMA MÜHENDİSİ

Parry yapamayan usta oyuncular üzülmesin, onlar için de parry'ye çok benzer Just Guard özelliği getirilmiş. Güç harcamayan bu hareket muhteşem bir zamanlama gerektiriyor yalnız, baştan belirteyim! Rakip Brave Edge bile yapsa, o fiske tam size değdiği anda guard tuşuna basarsanız milisaniyelik bir avantajınız olacak ve rakibe bir hamle yapma şansınız doğacak. Ama bu hareketin ağır bir hareket yerine kısa sürede çıkan ama etkisiz hale getiren bir hareket olmasında fayda var. Örneğin rakibi havaya kaldırın, gerisine hayal gücünüz karar versin. Daha da ustaca bir taktik öğrenmek istiyorsanız o da şu: aslında oyunda korunmaya pek ihtiyacınız yok! Quick Step, SC serilerine ilk kez giriyor. *Tekken* oyunlarındaki iki aşağı veya yukarı hareketinden tek farkı, ikinci tuşa çok az daha basılı tutmanız gerektiği. Karakteriniz arkasında bir rüzgâr efekti bırakacak ve saldırının kenarından kaçacak; böylece rakibi yandan kucaklayabiliyorsunuz!

Gelelim ses ve müziklere... Hayır, hayır; bu klişeye düşmeyeceğim. Bir SC oyununda ses ve müzik ne kadar iyi veya kötü olabilir ki zaten? Ben size çok daha önemli bir konudan bahsedeceğim: Denge! Günümüz dövüş oyunlarının artık en büyük artısı ve eksisi bu "denge" konusu. Peki ya SC5 dengeyi oturtabilmiş mi? Kusura bakmasınlar ama pek dengeli bir oyun değil SC5. Hangileri olduklarını söylemeyeyim ama bazı karakterler en basit halde bile büyük avantajlara sahip. Oyunun dengeli olması için, aynı efor sarfedilerek yapılan hareketlerin aynı oranda hasar vermesi gerekir. *Street Fighter II*'den beri bunu %100 sağlayabilen bir dövüş oyunu *yok*, ama oranı yüksek tutan oyun da yok değil. SC5'te çok basit hareketler yaparak, daha zor hareketleri yapabilen dövüşçüden daha fazla hasar verebiliyorsunuz. Özellikle online arenada bunun handikapını fazlasıyla hissedeceksiniz. *PES 2012*'de durmadan Barcelona'yı seçen adamlarla maç yapmak nasıl ki keyifli değil (*sen niye alıyon o zaman?! -Sinan*), SC5 de neredeyse o kıvamda. Denge konusunda bir güncelleme şart oyuna.

Online mod demişken oyunun hakkını yemeyelim; muhteşem bir mod çıkmış ortaya. Rakip oyun yapımcıları SC5'in online performansını mutlaka yakından incelemeli ve ders almalı. Hem derli toplu hem de son derece işlevsel. Oynadığınız tüm online maçlardan belli bir puan almanız ve bunun zamanla seviye atlamaya vesile olması çömez oyuncular için süper bir hareket. Kaybetme korkusunu böylece yaşamıyorsunuz ama kazanırsanız ödülünüz daha fazla oluyor. Rakip seçimini oyuna bıraktığınızda, hem bağlantınıza hem de seviyenize göre gayet isabetli oyuncuları karşınıza getiriyor. Ben henüz bir kez bile abartılı bir rakiple karşılaşmadım. Ayrıca bir maç sonra aynı rakiple tekrardan maç yapamıyor olmak hilecilere güzel bir tokat olmuş. Global Colosseo'dan bir ülke seçip muhabbete dalıyorsunuz! Baloncuklar içinde misafirlerin konuşmalarını okuyabilir, maçlar yapabilirsiniz. Burada uzun vadeli turnuvalar da bulunuyor; dilerseniz katılabilirsiniz. Ülkeler arası bağlantı hızı farkınıysa çok kafanıza takmayın, çünkü Japonya'dan biriyle bile dövüşseniz %95 lag'siz maçlar çıkarabiliyorsunuz. Üstelik yükleme süreleri oldukça kısa. İnanması güç ama gerçek.



Gizli olanlarla birlikte 28 karakter bulunuyor. SC5 için yeterli.



Ezio'cum! Delikanlıysan ok atma! Biz sana aduket atıyo muyuz!?

TOPLAŞIP DÖVÜŞELİM

Offline modlar arasında dikkat çeken iki mod bulunuyor. Oyunu bitirdiğinizde açılan Legandery Souls, oyundaki zorluk seviyesini köklüyor. Ustalaşmadan girmeyin derim zira çok üzüyorlar! Diğer mod da Creation. Bilirsiniz Japonlar bayılır bu tip "kendi karakterini yap" olayına. *Tekken 6*'ya oha demişken SC5 çıtayı yükseltmiş. Biraz uğraşarak yaratamayacağınız hiçbir karakter yok diyebilirim. Dilerseniz Kratos, dilerseniz Super Mario yaratın, o derece. Dövüş stilleri arasında *Tekken*'deki Devil Jin'in dövüş stili olduğunu da unutmayın.

Merakla beklediğiniz kısmı sona sakladım. Evet, *Assassin's Creed*'ten Ezio (Auditore da Firenze) "olmuş" diyebilirim rahatlıkla. Dengesizlikten bahsetmiştim ya, evet, Ezio'ya bariz torpil geçilmiş çünkü yakın mesafede affetmiyor. Hem hızlı, hem seri, hem de hasar oranı yüksek. Yetmiyormuş gibi uzaktan ok da atabiliyor. Kısa komboları bol. Neyse ki alışması ve ustalaşması diğer karakterlere göre daha zor. Yine de Project Soul'u kutlamak gerekiyor. Daha önceki konuk dövüşçüler oyunda hep öylesine yer almıştı ama Ezio bildiğimiz Soul Calibur delisi çıktı!

Soul Calibur hayranı zaten bu yazıyı okumadan almıştır oyunu, ama geri kalan eski/yeni dövüş oyuncuları oyunu almalı mı? Eğer iki sayfa boyunca gözleriniz parlamamışsa bir oturun düşünün derim, çünkü SC5'in dövüş oyunlarındaki ağırlığı hâlâ tartışılır düzeyde. Bir *Mortal Kombat* veya *Marvel vs. Capcom 3* kadar derin değil ama heyecan arayan parmaklar için de birebir. Kılıç severlerin durduğu kabahat! Bak hâlâ bakıyo!

Siegfried hâlâ taş düşürtecek kadar güçlü.



→ **Tür:** Dövüş → **Yapım:** Project Soul → **Dağıtım:** Namco Bandai/Tiglon → **Kutulu Fiyatı:** 162 TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 12+
→ **Dahası İçin:** www.soulcalibur.com

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Dövüşçü modellemeleri ✓ Bol karakter, bol arena ✓ Ezio
✓ Online ve Creation modu ✗ Dengesiz ✗ Hikâye modu tırt



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★☆

Project Soul bu kez cesur adımlar atmış ama kendine has atmosferine rağmen, SC dövüş oyunları arasında hâlâ gerilerde.

8,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl



BİR ÖĞLE VAKTİ OFİSTE HALAYA DURDUK -DAMLA PINAR GÖK

Just Dance 3

BEN OLSAM

Tamam şarkılar ve koreografi güzel ama ben olsaydım Just Dance 3'e Let The Sunshine In ve onun gibi birkaç efsanevi şarkıyı daha eklerdim. Olmaz mı? Peçetenin üzerine yazıp uzatsak? I-ıh mı?

JUST DANCE 3'LE ilk kez Faruk'un The Game'de düzenlediği o meşhur partilerin birinde tanışmıştım. Elimizin altında binlerce oyuncak olduğu için gecenin bir kısmında kendimizi kaybetmiş olsak da, en azından zamanın büyük bir kısmını *Just Dance 3*'ün başında geçirdiğimize çok eminim. Barrack Obama'nın bile Şükran Günü öncesinde *Just Dance 3* satın alırken görüntülendiğini düşünürsek, hem *oyunun çok popüler olduğu* hem de *Obama'nın içerisinde gizli bir zenne yattığı* gibi iki adet naçizane tespit yapabiliriz sanırım. Sanırım yani, ikincisinden çok emin değilim.

Bugüne kadar denediğim *müzik/parti* oyunları arasında *Guitar Hero: Metallica* ile birlikte zirveye oynayan ikinci oyun oldu Just Dance 3. Oyun hem özenle seçilmiş eğlenceli şarkı listesi, hem başarılı kareografileri, hem de hoş grafikleri sayesinde dans etmekten nefes nefese kaldığınız zamanlarda bile "oturayım iki dakika da dinleneyim" yerine *"şu şarkı bitsin de öyle* dinlenirim" dedirtmeyi başarıyor. Neon ağırlıklı o grafiklerin ışıltısı Black Eyed Peas'in Pump It şarkısıyla birleşince, 80'li yılların Ahu Tuğba ve Nuri Alço'lu disko sahnelerinin birinde buluyorsunuz kendinizi.

APAÇİ DANSI VE KINECT STAYLA

Oyunda çok eğlenceli ve bilinen şarkılara yer verilmiş. Benim favorim bir cadı, balkabağı, vampir ve iskeletin birlikte dans ettiği **This is Halloween** oldu. Ozan'ın favorisiyse tabii ki 4 adet ponpon kızın dans ettiği, Britney Spears'ın **Baby One More Time** şarkısıydı. Bunun dışında 4 kişinin el ele tutuşarak dans ettiği ve birlikte halaya durarak başladığımız Konshens ise ortak favorimizdi. Her ne kadar ritmi bir türlü tutturamayıp 20. saniyeden sonra Ozan benim Move kumandamı da sol eline alıp tek başına şarkıyı bitirse de bence çok başarılı bir halay denemesi bu şarkı. Kinect ve Move desteği olan oyunda, bir yerden sonra Move kumandaları vücudunuzun bir parçası haline gelecek olsa da siz yine de oyunu oynarken özellikle avizelere ve yanınızdaki oyuncuya dikkat edin; zira biz birbirimizi biraz hırpaladık :)

Fark ettiyseniz, henüz oyunun teknik özelliklerinden ve içeriğinden bahsetmedim; çünkü aslında oyunun içeriğinde anlatılabilecek çok da fazla bir atraksiyon yok. Dans moduna ek olarak, dans ettikçe kazandığınız yıldızlarla açabildiğiniz, adı öyle olmasa da benim *challenge* dediğim özel bir bölüm mevcut. Bu bölüm bizi biraz oyalasa da, bir süre sonra kendini çok fazla tekrar etmeye başladığı için sevdiğimiz challenge'ların arasında dönüp durmaya başladık (bkz: dans ederken ansızın farklı komutlar verip kendi etrafında dönmeni, hareketsiz durmanı ya da move kumandasını deli gibi sallamanı istediği "Simon Says" modu). Dört kişiye kadar destek veren oyunun benim için en büyük gizemlerinden bir tanesi, sanki yangının ortasında kalmış gibi etrafta ellerini kollarını sallayarak koşuşturan bunca kişinin hareketlerini nasıl tek tek algılayıp da ayırt edebildiği oldu. "Ne olacak acaba" diye hareketleri yapmadığım ya da gösterilen hareketlerin dışına çıktığım zamanlarda hiç zaman kaybetmeden puanlarımı kesti hain. Buna ek olarak Sweat Mode altında hazırladığınız playlist'i takip eden ve ne kadar kalori yaktığınızın hesabını tutan farklı modlar da var; daha da pek bir şey beklemeyin. Ama biraz önce de dediğim gibi, bunlar bile Just Dance 3'ü şimdiye kadar oynadığım müzik ve parti oyunları arasında eğlence bakımından ilk 3'e sokmayı başardı. Bu yüzden de oyunun öne çıkan yanları teknik özelliklerinin aksine muhteşem koreografileri ve sunduğu sınırsız eğlence oluyor.

Televizyonun karşısında şarkı söylemekten ya da gitar çalmaktan sıkıldıysanız, müzik ve parti oyunlarına meraklıysanız ve sık sık arkadaşlarınızla bir araya gelip oyun oynamayı seviyorsanız Just Dance 3 çoktan radarınıza girmiş olmalı. Ha bu saydıklarıma uygun biri değilseniz; ama yine de dans etmeyi ve eğlenmeyi seviyorsanız da Just Dance 3'e bir şans verin bence. Tahmin ettiğinizden çok daha eğlenceli saatler sizi bekliyor.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Koreografiler ✔ Neşeli grafikler ✔ Şarkı listesi
- ✖ Daha çok mod olabilirdi

Dans hocası, siz daha "hah eğildim" derken kendi çevresinde bir tur atıp havaya zıplayınca elinizde Move'la bakakalıyorsunuz.



Gözlük ve tayt faktörü performansa +5 verir.



Guitar Hero: Metallica > Just Dance 3 > Singstar Queen



SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

Herkesi piste davet ediyoruz. Biz biliyoruz da mı oynuyoruz yahu!

8,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Müzik → **Yapım:** Ubisoft → **Dağıtım:** Ubisoft/Tiglon → **Kutulu Fiyatı:** 155TL → **Yaş Sınırı:** Yok → **Dahası İçin:** tinyurl.com/justdance3ogz





BEN OLSAM

Batman Gotham Impostors'ı ben yapıyor olsaydım, muhtemelen oyunu şu ankinden çok farklı yapmazdım. Ses sorununu saymazsak, belki oyunu biraz daha kahramanlaştıracak ilginç oyuncaklar katmak hoş olabilirdi. Şu an mesela ayı kapanı yerine Claymore koysanız hiçbir şey değişmez. Bu da süper kahraman aletlerini, sadece şekil değiştirmiş CoD silahları olmaktan öteye götüremiyor.

NE İYİ NE KÖTÜ?
✔ Ulaşım teknikleri ✔ Mod çeşitliliği ✖ Tekrar eden boğuk ses efektleri

EN KAHRAMAN BATMAN -ALİ SEZGİN

Gotham City Impostors

SÜPER KAHRAMANLARIN GERÇEK olmamasının, çoğu durumda gözden kaçan ama oldukça mantıklı bir açıklaması var; süper kahraman olabilecek herkesin işinin gücünün olması. Hani düşünüyorum şimdi, nükleer santralde çalışıyorum diyelim; içeri örümcek sokmaya uğraştığım süre boyunca işimi ihmal edersem erir orası yahu. Ya da Batman örneğinden gidelim; çok zengin birinin suçla savaşması, elindeki şirketi, yönetim kurulunu falan bırakması anlamına geliyor. Hadi diyelim bir mucize oldu ve firma siz "kahramancılık" oynarken batmadı. Ama Batman dediğimiz adam bolca dayak da yiyor yeri geldiğinde. Yönetim kuruluna dün gece kafanızı kapıya çarptığınızı, o yüzden gözünüzün morardığını, aynı gece televizyonda dayak yiyen maskeli kahramanla alakanız olmadığını anlatın anlatabiliyorsanız. Yönetim kurulu, radyoaktif tesis gibi büyük işler zaten beni aşıyor, sorun olmaz derseniz, her zaman kafaya kese kâğıdı geçirip suçla savaşmaya çıkabilirsiniz. Ama sakın ola ki sizi uyarmadığımı söylemeyin çünkü Gotham City Impostors bunun neden iyi bir fikir olmadığını güzelce anlatıyor.

Gotham City Impostors, kapağına bakıp Batman veya Joker'le kapışma hayali kuran oyuncuları fena halde hayal kırıklığına uğratacak bir oyun çünkü oyunda ne Batman var ne de Joker. Gotham, ana karakterlerimiz yerine, şehri korumak veya yok etmek isteyen özentilerin istilasına uğramış durumda. Hani Batman ve Joker mutlaka yanlarında ilginç eşyalar taşırlar. Batman'in yüksek teknoloji ürünü oyuncakları ve batarangı vardır misal. Joker'se temaya uygun giyinir. Asit fışkırtan şaka çiçeği olsun, çivili palyaço ayakkabıları olsun, gerektiğinde elinin altında kullanabileceği bir şeyleri mutlaka vardır. Bu şekilde bakıldığında özellikle Batman olmak isteyen sıradan birinin, böyle pahalı oyuncaklara sahip olamayacağını tahmin etmek güç değil. İşte tam bu durumda yaratıcılık devreye giriyor. Bu manyaklar paten, tırmanma kancası, hava akımları altında şişip balon olan pelerin gibi çakma kahraman eşyaları yaratmakla kalmamış aynı zamanda onları kullanıyorlar da.

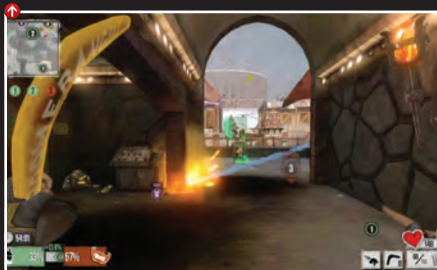
BATARANG HER ZAMAN SAHİBİNE DÖNER
Temasında Batman olan bir oyunda silahlar ve hatta ciddi çatışmalar oluşunu insan başta yadırgıyor ama zamanla alışıyor da. Oynanış dinamikleri zaten günümüzün savaş temalı FPS'lerinden çok farklı sayılmaz. Tam açıklamak için *Team Fortress 2*'nin içine *Call of Duty* kaçmış desem yeridir, oyuna belirgin bir sınıf sistemi fazlasıyla hâkim durumda. Asıl fark yaratan kısım, araç gereçler. Yukarıda saydığım kanca, pelerin gibi temel malzemelerden birini seçtikten sonra geriye kalan şeylerin öyle çok kahramanca olduğunu söylemek güç. Bomba sınıfı eşyalarda, patlayan hediye kutusu gibi ilginç tercihler var ama geriye kalan şeyler hani *Battlefield 3*'e koysan göze batmayacak türden top tüfek benzeri silahlar.



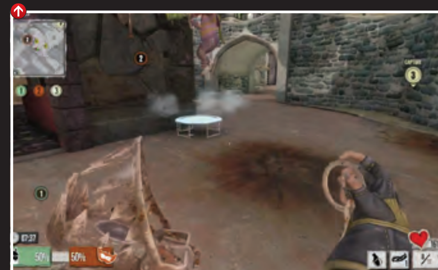
Yine de Impostors, oynaması oldukça keyifli bir oyun. Bölümlerin tamamı dar tasarlanmış olmasına rağmen patenle atlanacak, uçulacak çok sayıda nokta var. Oyun boyunca iki tarafın da olayı iyice abarttığını düşünürsek, uçan kaçan, sağa sola atlayan tiplerle boğuşmak fazlasıyla eğlenceli olmuş. Zaten sadece çok oyunculu olarak oynanan Impostors'ı saatlerce oynamıyorsam bilin ki bunun tek ama tek nedeni seslendirmelerdir. Hani seslerin kendisinde sorun yok ama nedendir bilinmez oyunda çok boğuk ve alttan gelecek şekilde kullanılmışlar. Bir de diyaloglar sürekli tekrar ediyor, bir süre sonra insanın başı ağrımaya başlıyor. İş çıkışı veya okul dönüşü stres atmak için oynanacak bir oyunun, ciddi anlamda kafa patlatması temaya uysa da istenilen kalite çizgisine pek uymadığı aşikâr.

Gotham City Impostors'ın fena bir oyun değil ama kendisini almamanız ve hatta hiç oynamanız için tek ve önemli bir sebebim var. Bu oyun iyi ama ne yazık ki tutacak kadar iyi değil. Sadece çoklu olarak oynanan bir oyunun bir iki ay sonra oyuncu bulamayacak kadar boşalması üzücü olmakla beraber, daha önce görülmemiş bir durum değil. Zavallı Gotham Çakmalarının da durumunun farklı olacağını pek düşünmüyorum.

Bumerang oyunda Call of Duty'nin balta ve bıçağına denk geliyor. Tek avantajı geri dönmesi.



Ayı kapanı ve trombolin aklınıza ilginç fikirler getirmiyorsa bu oyun size göre değil demektir.



→ **Tür:** FPS → **Yapım:** Monolith → **Dağıtım:** Warner Bros / Tiglon → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 15$ → **Yaş Sınırı:** 16+
→ **Dahası İçin:** gothamcityimpostors.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★☆☆☆

Çekilin yoldan geliyor Batman!

7,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



PLAYSTATION VITA

SELAM, TANIŞALIM MI? -Volkan Turan

Hangi firmadan olursa olsun, hangi ortam için olursa olsun; her yeni çıkan oyun konsolu bir oyuncu için yeni hayaller, yeni umutlar ve yeni bir eğlence kaynağı demektir. İlk oyun konsolundan en tazesine kadar bu hep böyle olmuştur. Sony'nin çok kısa bir süre önce gelen yeni bebeği PS Vita'nın (PSV) yarattığı etki de farklı değildi. Barındırdığı yeni teknolojiler, anlaştığı geliştiricilerin yeni oyunları, verilen yeni sözler bizim için birbirinden güzel yeni rüyalar demekti. Peki, Vita'yı elimize aldığımızda karşımıza çıkan gerçekler bu rüyanın devamı mı, yoksa birden sahne değişiyor mu?

PARAM VAR VE EĞLENCE İSTİYORUM, NE YAPAYIM?

Tabii ki hepinizin aklındaki ilk soru "*PSV'yi almalı mıyım?*" olacak. Çok yerinde bir soru olduğuna katılıyorum ama aslında öncesinde ve sonrasında başka soruları da sormak gerekir. Sony kadar siz de bu ürüne yatırım yapıyorsunuz sonuçta. "Aldım ve bitti" diyebileceğiniz türden basit bir ürün değil PSV. O yüzden bu yazıda, birden fazla sorunun cevabını verip kafanızdaki sis bulutunu aralamaya çalışacağım.

PSV ile Türkiye'ye geldiği ve basına dağıtıldığı ilk günden bugüne beraberiz. İlişkimiz oldukça ciddi seyrediyor. Karşıma alıp baktıkça onu sanki uzun süredir tanıyor gibi hissediyorum. Sanırım o da benim için aynı şeyleri hissediyor ki neleri sevip neleri sevmediğimi itinayla seçiyor ve ona göre davranıyor. Bu "sevgili" mizansenini çok romantik biri olduğumdan değil, gerçekten de iki durum birbirine benzediği için kuruyorum. Sonuçta bir el konsoluyla aşk yaşamak patolojik bir vaka olsa da sevgilinizin yanı başında geçirdiğiniz kadar vakit ayırıyorsunuz ona da. Ve bu durumun Sony de farkında. Yanınızdan hiç ayırmayacağınız bir el konsolu üretmek konusunda sağlam bir tecrübesi olan Sony, geçmişteki hatalardan dersler çıkarmış, lakin hâlâ bir melek sayılmaz.



Öncelikle 3G'li PSV'yi biraz gereksiz bulduğumu belirtmeliyim. Telefon işlevi görmeyen bir cihaz bu sonuçta ve eğer akıllı telefonunuz varsa 3G'li bir PSV (990TL), arada ödeyeceğiniz fiyat farkına pek de değmeyecek. Vodafone ile anlaşan Sony'nin hazırladığı kotalı özel paketi zaten bir hardcore oyuncuya yetmeyecektir. Beş demo indirseniz kotanız dolar. Her şartta Wi-Fi zaten ilk durağınız olacak. Arada bir kullanacağım diye 3G almak ne kadar mantıklı, orasına siz ve bütçeniz karar verecek (Wi-Fi'lı versiyon 810 TL).

PSV, odalarına kapanan oyuncuları dünyayla buluşturmak konusunda çok çalışmış ve NEAR uygulamasıyla bunu mükemmel şekilde başarmış. Yerinizi tespit eden uygulama, bulunduğunuz yerin yakın çevresinde arama yaparak, online bağlantı kullanan PSV sahiplerini harita üzerinde önünüze



seriyor. Her birinin PSN karakterini rahatça görebiliyorsunuz (eğer izin vermişlerse) ve ortak bir oyununuz varsa iletişime geçmek için geçerli bir nedeniniz oluyor. Bir mesaj atın, arkadaş listenize ekleyin, daha sonra Party uygulamasından dilerseniz yazılı dilerseniz sesli sohbet ederek ister arkadaş kazanın, isterseniz de sadece birlikte oyun oynayın. Beşiktaş'ta oldukça PSV sahibi var örneğin ama çoğu erkek olduğu için şahsen pek sıcakkanlı bir profil çizmedim :) NEAR ayrıca sahip olduğunuz oyunlar için pek çok oyun içi malzeme veriyor. Şu aşamada geleceği en parlak uygulamalardan biri olduğunu söyleyebilirim.





Vita, tam da ismi gibi yaşam dolu bir cihaz. Özellikle spor oyunlarındaki çeşitliliği ve gerçekçiliği, oyuncuları "kıpırdamaya" teşvik edebilir.



ZAMAN TÜNELİ HİÇ OLMAMIŞ YEAA

Sosyalliğin dibine vurmak için PSV üstüne düşen her şeyi yapıyor. PS Store'dan yükleyebileceğiniz Facebook, Twitter, Flicker, Foursquare, yakında Skype filan derken tam bir iletişim canavarı durumunda ama aynı şeyi internet tarayıcısı için söyleyemeyeceğim. Her ne kadar Javascript, HTML5 desteklese de Flash olmaması bence anlamsız. PSP'de de böyle başlayıp tepkiler sonrası Flash desteği getirmişlerdi. Ayrıca en klasik sitelerde bile bol bol script hatası alıyor, tarayıcı kurbanı olabiliyorsunuz. Acilen Sony'nin adam akıllı üçüncü parti bir internet tarayıcısını dükkânına koyması gerekiyor.

PS Store ise bildiğiniz gibi. Tüm oyunları, demoları, yeni çıkanları, en çok satılan oyunları filan görebiliyor, satın alabiliyorsunuz. Cüzdan sistemine para atmak da çocuk oyuncağı, bu kısım süper. Ama fiyatlar ateş pahası. Mağaza satışı yapılan oyunların çoğu PS Store'da daha ucuz ama hâlâ yeterli düzeyde değil. Bütçeniz kısıtlıysa *Escape Plan* ve "Minis" kategorisindeki çoğu oyunu deneyebilirsiniz. Tabii buradan bir oyun almak, "indirmek" demek. Bu da hafıza kartınız doluyor demek. Sony'nin standart bir hafıza kartı kullanmaması, yan ürünleri ek gelir olarak görmesi, üstüne üstlük "tek hesap kullanacaksın" kuralı PSV'nın en can sıkıcı tarafı (Hesabınız hem cihaza hem de karta bağlanıyor. Kart değiştirseniz bile cihazı fabrika ayarlarına döndürmeniz lazım). Rahat rahat hesap değiştirip tüm demoları indirmek, en yüksek boyutlardaki oyunları Store'dan daha ucuza alma derdi olmadan oynamak varken (3G'li versiyonda komik bir indirme sınırı var!) bu direniş uzun vadede kesinlikle müşteri memnuniyetini baltalayacak veya o zamana kadar Sony yeni çözüm üretecektir.

Neyse, biz konsolun kendisine ve oyunlarına gelelim. "Abi bu çok hafifmiş!" kısmını hızla geçersem, ilk söylemek istediğim şey PSV'nin OLED ekranı muhteşem! 5 inçlik, 16 milyon renk içeren OLED ekran, belki bir FullHD TV ile yarışamaz ama TV'nizi aratmayacak kalitede. Daha önce PSP veya 3DS kullandıysanız, bir el konsolunda bu grafikleri görünce fena halde şaşıracaksınız. *Ultimate Marvel Vs. Capcom 3*'ü bir süre oynamayıp sadece izlemem bu nedenledir (çok da rahat oynanıyor kerata ama sağdaki tuşlar hem ufak hem birbirine çok yakın, dolma parmaklarla zor iş). Oyun PS3'te neyse PSV'de de o yahu! *Uncharted* hele! Anlatılmaz, görmeniz lazım! "Keşke görüntüyü TV'ye aktarabileceğimiz bir çıkış yeri olsaydı" diye söylenip durdum günlerce, ama yok!

Ses konusundaysa büyük konuşmamak gerek, ben size kulaklık kullanmanızı tavsiye ediyorum. Ses çıkış yerleri elinizin hemen altında olduğundan sürekli sesi bölüyorsunuz, garip ses efektlerine tanık oluyorsunuz. Kulaklık iyidir, candır! Fotoğraf ve video kalitesi ise hiç tatmin edici değil. Samsung Galaxy veya iPhone kullanıcıları PSV fotoğraflarının yüzüne bakmayacaktır. Açıkçası başka ürünlerinde muhteşem fotoğraf ve video performansı sunan Sony, bu defa neden baltayı taşa vurmuş, anlamak güç. Biz buna "pintilik" diyelim geçelim.

PSV gerçekten yarışa iyi başladı. Japonya'da tutmasa da bizim buralarda satış listelerini zorladı. Oyun katalogu açılış için doyurucu ama "çok mu iyi?" diye sorarsanız, hayır değil. "Herkese hitap edelim" derdi hissediliyor. Çok dandik ama gündelik oyuncuları çekebilecek oyunların yanı sıra sıkı oyuncuların da sevebileceği, ama hit olmayan oyunlarla bezenmiş bir manzara hakim. Bağımsız ve ucuz oyunlardan *Escape Plan*, harika bir uyarlama görmek isteyenler için *Ultimate Marvel Vs Capcom*, dokunmatik futbol deneyimi için *FIFA Football*, PS3-PSV arasında Crossplay deneyimi isteyenler için de *WipEout: 2048* öne çıkıyor, *Uncharted*'sa kategoriler üstü. Ama konsolun kalitesine ve yapabildiklerine bakarsak, çok daha fazlasını hızla sunması gerekiyor PSV'nın.

Artırılmış Gerçeklik teknolojisi kimisine çok keyifli geliyor, kimisi içinse bayat bir simit. Odamın görüntüsü üzerinde dövüşmek, ekmek kırıntılarıyla dolu masamın üzerinden dağ çıkması, futbol sahası oluşması filan ne bileyim, pek de çekici gelmiyor bana. Evet, değişik bir tecrübe, aynı 3DS'teki 3B numarası gibi, ama o kadar. Oyun tecrübesine büyük katkı yapmıyor. Ön ve arka panel dokunmatik ekranlarsa "İşte bu!" dedirtiyor. Algılama performansı muhteşem, neredeyse siz dokunmadan hissediyor PSV. Çift dokunmatik ekran kullanan daha çok oyun görürüz umarım.



KARAR ANI

Paranız var, akıllı telefonunuz yok, el konsolu arıyorsunuz? Hemen 3G destekli bir PSV alabilirsiniz. Paranız var, ama şüpheleriniz de var, hit oyunlara boğmak istiyorsunuz kendinizi? O zaman biraz daha beklemelisiniz. Hem PSV'nın fiyatı az daha düşecek, hem de daha fazla hit oyun görebileceksiniz. Paranız yok, el konsolu istiyorsunuz? PSV sahibi bir arkadaş ediniyorsunuz derhal... Özetle şunu kabul ediyoruz; PSV gerçekten de el konsolları tarihini değiştirecek yetenekte. "Game changer" denilir ya, heh, işte ondan. İçerisinde cidden bir "dünya" saklı PSV'nin, ama Sony'nin o dünyayı biraz daha açması gerekiyor. Oyuncular zaten hakkını verecektir... Her halükarda, aileye hoş gelmiş, yeni bir "proje çocuk" PlayStation Vita. Gel mıncırıcam!







Bu cihaza dokunduktan sonra diğer mobil konsolunuz biraz yaşlı, biraz tozlu görünebilir gözünüze ama kıymayın garibe, onunla da güzel günleriniz oldu...

VITA'NIN CAN DAMARI! – CAN ARABACI

UNCHARTED GOLDEN ABYSS™

"Ve orada, sabah yıldızının tahtının hemen altında, muazzam altın damarları duvardan akıyordu, ihtiras dolu Mammon canavarının kanının aktığı gibi: Cehennem'in Kapılarını koruyan altından bir tamu adeta..."

Uncharted 3'ün bıraktığı tat sizin de hâlâ damağınızda mı? İnsanın damarlarına adrenalin pompalayan aksiyonu ve piyasadaki kaliteli filmlere taş çıkartan sahneleriyle ben Nathan Drake'in maceralarına doyamadım doğrusu. O yüzden Golden Abyss'i oynayarak iki güzelliği birden yaşadım: Duyurulduğundan beri gözümün üzerinde olduğu PS Vita'yı test etme şansı ve yeni bir Uncharted macerası. Ve şimdi, avcumdaki PS Vita'yla, bitirdiğim Uncharted: Golden Abyss'in tadı damağımda kalmış şekilde bu yazıyı yazmaya oturürken Uncharted serisini bir kez daha baştan sona oynama dürtümle boğuşmak zorunda kalıyorum.

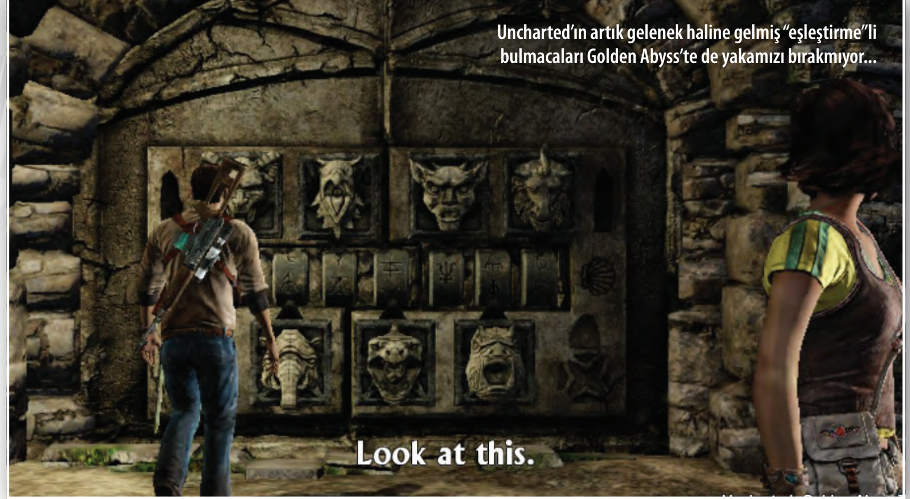
Uncharted: Golden Abyss'in hikâyesi, Uncharted 1'den öncesine uzanıyor. Eski dostu ve meslektaşı Jason Dante tarafından Orta Amerika'daki bir arkeolojik keşfe yardım etmek için kiralanan Nathan, yine o klasik Uncharted sinematiğini bozmayan ve avuç içi konsollarda pek de alışmadığımız türden bir maceraya adım atıyor. Fakat bu sefer sahne arkasında serinin yaratıcısı Naughty Dog yerine Sony Bend Studios var ve bu durum biraz şüphe yaratmadı desem yalan olur. Zira Naughty Dog bu işin formülünü çoktan çözmüş olduğu için, onların elinden çıkacak bir Uncharted'ın bambaşka bir deneyim olacağına eminim. Yine de Bend Studios ekibi kayıp krallıklar ve hazineler konusundaki ilk sınavını gayet başarıyla geçmiş görünüyor. Bu başarıda Naughty Dog'un motion capture ve ses kayıt stüdyoları dahil pek çok konuda destek vermesinin de katkısı var tabii...

Golden Abyss, PS3'ün küçük kardeşi PS Vita'ya özel olduğundan, abilerinden temel olarak farklılaştığı nokta kontrol şeması. Aslında oyunun temel kontrol şeması aynen duruyor: Nişan alma, ateş etme, yuvarlanma, siper alma gibi hareketler önceki oyunlarla birebir aynı. Vita'nın yarattığı fark ise, normalde tuşlara basarak yapabileceğiniz çoğu şeyi hem ön, hem de arka dokunmatik ekranın sihri sayesinde oyunla bütünleşmenizi sağlayacak bir seviyede sunuyor oluşu. Mesela daha en baştaki alıştırma kısmında, tırmandığınız yıkıntının üst kısmında duran düşmanınızı aşağı çekmek için kare tuşunun yanı sıra ekrana da tıklayabileceğinizi öğreniyorsunuz. Daha da güzeli, mesafe uzun olduğunda, Nathan'ın tırmanmasını istediğiniz yolu doğrudan Vita'nın ekranında çizerek tırmanabiliyor oluşunuz. Bunun yanında alışıldık QTE (Quick Time Event, yani doğru zamanda doğru tuşa basmaya çalışmaca) sahnelerinde o an ekranda gerçekleşmekte olan hareketinize benzer hareketleri yapmak, oyun deneyiminizi bir üst kademeye taşıma konusunda gerçekten güzel iş görüyor.

Bunun da ötesinde, Bend Studios'a yaratıcı ve yenilikçi bulmacalar hazırlama imkanı da vermiş Vita'nın bütün o göz alıcı yetenekleri. Çeşitli yıkıntıların, disklerin üzerindeki sembollerin kopyalarını elimizde kağıt ve kömürle boyayarak çıkartmaya çalışmak ya da bulduğumuz değerli nesnelerin üzerinde birikmiş binlerce yıllık tozu silerek temizlemek gibi ön dokunmatik ekranı bolca kullandıran bulmacalarla karşılaşacaksınız. Gerçi bu tarz bulmacalarda benim asıl favorim sadece ışıkta belli olan gizli harfleri okumak üzere PS Vita'nın arka kamerasını parlak bir ışık kaynağına tuttuğum kısımdı. Yerimden kalkıp odanın ışığını açtıktan sonra elimdeki konsolu ışığa doğru sallamak pek de alışık olmadığım, enteresan bir deneyimdi. Anlayacağınız, Vita'ya geçmenin avantajlarını sonuna kadar sömüren bir mini-oyun cenneti haline gelmiş Golden Abyss. "Haydi konsolun tüm özelliklerini kullanmak için ne kadar saçmalayabileceğimizi test edelim!" kıvamına gelmeden, oyunun atmosferine yakışacak şekilde, cuk oturan tarzda yapılmış olmaları gerçekten

EN GÜZEL YERİ

Yepyeni bir Uncharted hikâyesi yaşatmasýnýn dışında en güzel bir başka yeri de Vita'nýn biz oyunculara nispeten yeni şeyler sunan kontrollerini gayet güzel sunuyor olması. Ön ve arka dokunmatik ekranı bu kadar verimli kullanan ilk Vita oyunu dememizde bir sakınca yoktur sanırım.



Uncharted'ın artık gelenek haline gelmiş "eşleştirme"li bulmacaları Golden Abyss'te de yakamızı bırakmıyor...

de övgüyü hak ediyor. Şöyle bir bakınca hiç de sırıtmayan büyük çaplı bulmacalar arasında harita parçaları birleştirip ipuçlarını çözmece, elinizdeki parçaları belli sıralarla belli noktalara yerleştirmece gibi işleriniz var.

Vita'nın dokunmatik kontrollerinin etkisi böyleyken, oyunun kalanının seriye sadık kaldığını görmek güzel. Parmaklarımızın ucundaki Nathan Drake olunca yine antik harabelerde cirit atıp elimizi attığımız her şeyi çökertiyor, bir yandan da bu kadar talihsiz bir insanın büyük işlere soyunmasının ne kadar mantıklı olduğunu sorgulayarak maceranın sonuna kadar bir solukta geliyoruz. Bir Uncharted 3 epikliğinde değil maceralarımız tabii (Nathan daha genç olduğundan olsa gerek), ama yine de heyecan hiç bitmiyor. Her Uncharted oyununda görmeye alıştığımız karakterlerden bazılarını Golden Abyss'in geçtiği zaman dilimi nedeniyle göremesek de, yeni katılan karakterler de sahneyi doldurmaya yetiyor. Dante "sempatik gibi de, ama aslında çok sinir olunacak" karakter açığını kapatırken, genç bayan arkeolojist Marisa Chase oyunun büyük bir kısmında Nathan'la "ortak" rolünü üstleniyor. Ne de olsa her başarılı hazine avcısı Nate'in yanında güzel bir kadın olmalıdır, değil mi? Chase (kendisine Marisa denmesinden hazzetmiyor da) silahlara biraz alerjik olduğundan çatışmalarda yarar sağlamak yerine daha çok ayağımıza dolaşsa da, bulmacaları çözmek ve Nate'e yol arkadaşlığı etmek konusundaki görevini gayet iyi yerine getiriyor. Başrol olmayı kıl payı kaçıran Meksikalı General Guerro var

KARABORSAYA ADIM ATMAK...

Uncharted: Golden Abyss'in toplanmayı bekleyen sürüsüne bereket gizi varken tek bir oynayışta hepsini bulmak (eğer tek bir bölüme bile şekilde saatlerinizi ayırmayı düşünmüyorsanız) neredeyse imkansız. Hele ki bazı düşmanlarınızın kafasına konmuş ödüllerin hepsini toplamayı amaçlıyorsanız hiç şansınız yok. Black Market'a uğramazsanız tabii... Black Market, Vita'nın Near özelliği sayesinde elinizdeki fazla ödülleri ve nesneleri başkalarıyla değiş-tokuş etmenize yarıyor. Böylece hem yakınlardaki diğer oyuncularla sosyalleşiyor, hem de eksiklerinizi tamamlamış oluyorsunuz. Hani İngilizce'de "Win-Win" derler ya, tam olarak öyle bir durum söz konusu.

tabii bir de. O ve kişisel ordusu da "Golden Abyss"e giden yolda Nate'in önüne koyabildiği kadar taş koymaktan çekinmiyor. Sürprizi bozmak istemem ama oyunun bir kısmında tanıdık bazı isimlerle de tekrar buluştuğumuzu belirteyim. Ve buralarda geçen muhabbetler, oyunun en eğlenceli ve en "Uncharted" kısımlarından bazılarını oluşturuyor.

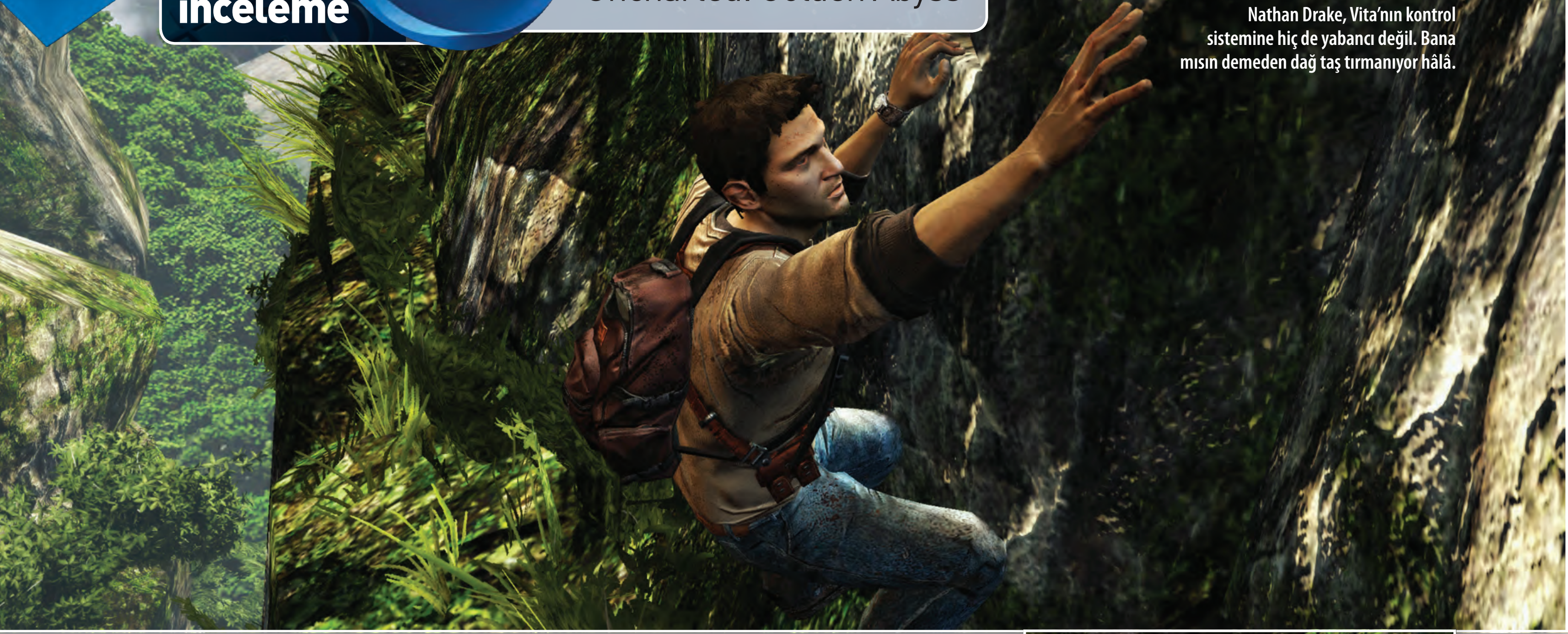
İlk Uncharted'ın beni rahatsız eden tek bir yeri vardı, o da çatışmalar konusunda bazen ipin ucunun kaçmasıydı. Çoğunlukla bir düşman grubunu temizledikten sonra sırayla iki üç düşman grubuyla daha cebelleşmek hem oyunun anlatımını, hem de bir yerden sonra alınan zevki baltalıyordu. Açıkçası Golden Abyss'i oynarken en korktuğum şeylerden biri de bunun tekrarlanma ihtimaliydi. Seri sonradan sunum ve aksiyon dengesini mükemmel şekilde tutturmuş olsa da, kontrolün yeni bir firmaya verilmesiydi belki de beni bu kadar endişelendiren. Neyse ki endişele-


Drake kolay sinirlenen bir karakter olmasa da ters tarafına düşmenizi pek de tavsiye etmeyiz...

MULTIPLAYER'I YOK MU BUNUN?

Hiç oynadınız mı bilmiyorum ama PS3'te Uncharted'ın multiplayer'ı hızlı ve eğlenceli yapısıyla bayağı iş yapmıştı. Haliyle, sosyal ve çoklu oyuncu yetenekleri bu kadar gelişmiş Vita'da da Uncharted'ın multiplayer'a sahip olmaması söz konusu bile olamazdı. Ancak görünen o ki, bir şekilde söz konusu olmuş... En azından şimdilik. Yakın zamanda gerçekleşen bir Sony konferansında oyunun yapımcılarından birinin yaptığı açıklamaya göre oyuna sonradan bir yamayla multiplayer modu eklenecekmiş. Yapımcının ağzından "Oldukça değişik bir şeyler bekleyin" dışında başka laf alınamasa da, "daha fazla Golden Abyss" fikri bizim açımızdan hayli sevindirici.

Uncharted: Golden Abyss


Nathan Drake, Vita'nın kontrol sistemine hiç de yabancı değil. Bana mısın demeden dağ taş tırmanıyor hâlâ.

rim yersiz çıktı. Çatışmalar açısından da hayli rafine ve son iki oyuna yakın bir performans yakalamış Golden Abyss. Hatta Six-Axis'in Motion Sense teknolojisi sayesinde, çatışmalar sırasındaki oynanış biraz daha güzelleşmiş bile diyebiliriz. Gerçi bu sistem oldukça hassas olduğu ve her türlü hareketi algıladığı için otobüste falan oynarken nişan almakta zorlanabiliyorsunuz. Onun dışında hedef alırken Vita'yı kullanmakta herhangi bir problem yok ama (siz yine de çok uzaktaki düşmanları hedeflemek için bu özelliği kullanmaya kasmayıp sağ analogu tercih edin, ben son denediğimde yatakta acayip açılarda dönmeye çalışırken bayağı komik bir görüntü çıkmıştı ortaya). Kıvamında bırakılmış çatışmalar dışında oyunun çoğunluğunu bulmacalar, sağa sola gizlenmiş gizli objeler, platform öğeleri ve enfes sinematikler dolduruyor.

HAZİNELERİ BULMAKTA ZORLANANLARA...

Hani demiştim ya toplanacak tonla hazine var oyunda diye... İlla hepsini bulacağım diye inat ettiğiniz için yepyeni Vita'nızı sinirden parçalama riskiyle karşı karşıyaysınız durun iki dakika, sakin olun. Hem o kadar para vermişsiniz alete, yazıktır... Onun yerine PS Store'dan The Treasure Map DLC pakedini satın alın (Amerika için 0.99$, Avrupa'da ise 1€. Ahh, ahhh, yaktın bizi Euro...). Her bölümde haritadaki tüm hazinelerin yerini işaretleyen bu DLC sayesinde sinir stres olmadan bütün hazineleri toplamanın mutluluğunu yaşayın. Ama sonra gelip de sizi Hazine Avcıları Kulübümüze kabul etmemizi beklemeyin, hile yapanlara pek de iyi gözle bakmıyoruz biz çünkü. Biz ne kadar aradık o Turkuaz cevher parçalarını haberiniz var mı sizin?

Enfes sinematikler demişken, Golden Abyss'in görsel açıdan PS3'teki versiyonlardan hiç de aşağı kalır yanı yok gibi. Zaten E3'te ve Vita'nın tanıtımının yapıldığı diğer etkinliklerde avuç içimize sığdırılan görsellere hayran hayran bakakalmıştık ama o grafikleri bizzat yakından görmek bambaşkaymış hakikaten. Gözüme batan tek şey, iyice yakından



bakınca (yakından kastım, Vita ve burnunuzun temas etmesi) Anti-Aliasing'in yokluğunda oluşan hafif pikselli kenarlar ve yakından bakmanıza gerek kalmadan da fark edeceğiniz alev efektleriydi. Bir de nedense, genel olarak animasyonlar kusursuza yakın olmasına rağmen, Bend Studios tarafından eklenen bazı yeni animasyonların çok güdük kaldığını fark ettim (Nate elindeki palayı sağda solda gördüğü kumaşlarda delik açmak için kullandığında resmen sırıtıyor animasyonlar yahu). Ama bunlar kadı kızının da muzdarip olduğu türden kusurlar. Keyfinizi kaçıracaklarını hiç sanmıyorum.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Başarılı dokunmatik kontroller
- ✓ Birinci sınıf seslendirmeler
- ✓ PS3'tekine yaklaşan görseller
- ✓ Tonla mini-oyun, toplanacak gizemler
- ✓ Sinematik sunum
- ✗ Bazı grafik ve animasyonlar oyunun etkileyiciliğini baltalıyor
- ✗ Hikâye fazla tahmin edilebilir ilerliyor
- ✗ Multiplayer yok (Henüz)

Uncharted üçlemesi nasıl ki bizlere "PS3 aldıran oyun" kategorisindeyse, Uncharted: Golden Abyss de "PS Vita aldıracak oyun" klasmanına üst sıradan hızlı bir giriş yapmış durumda. Vita'nın kendisi kadar heyecan yaratan Golden Abyss, konsolun özelliklerini oyuna gayet doğal bir şekilde entegre etmesi ve size yine uzun süre aklınızdan çıkmayacak bir tecrübe yaşatmasıyla her Vita sahibinin mutlaka yaşaması gereken bir macera sunuyor. Hem de öyle bir çırpıda biten değil, en az bir 10 saatinizi yiyerek başından kalkmanıza izin vermeyecek bir tecrübe bu...



Elena'yla olduğu kadar olmasa da, Chase ile Nathan da iyi bir ikili oluşturuyorlar.

→ **Tür:** Aksiyon - Macera → **Yapım:** Sony Bend Studios → **Dağıtım:** Sony Computer Entertainment (125 TL)
→ **Dijital İndirme:** PSN Store (122,00 TL) → **Yaş Sınırı:** 13+ → **Dahası İçin:** uncharted.wikia.com/wiki/Uncharted_Wiki

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Evet, aradığınız bahaneyi buldunuz. Umarız bütçeniz de sizinle aynı fikirdedir.

9,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl



PS VITA | PS3



“ÇOCUĞUM, ATARİNİ NİYE OKŞUYORSUN?” -VOLKAN TURAN

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3

Street Fighter IV’ten sonraki bir diğer Capcom harikası olan *Marvel Vs Capcom 3*’ün başarılı hayatı *Ultimate* ekiyle biraz solsa da yine de hayranlarını hayal kırıklığına uğratmamıştı. Capcom’un “güncelleme” mantığı DLC’yi de geçip “oyun”a bürününce haliyle elimizin ucuyla ve yan baka baka oynamıştık. Yeni PS Vita tabii ki MvsC3 günlerini kaçırmış durumda ve haliyle bir oyun parası daha verip birkaç güncellemeden faydalanmak gibi bir durum söz konusu değil. Bu ne demek? Parti zamanı!

OTURMAYA MI GELDİK AAAA!

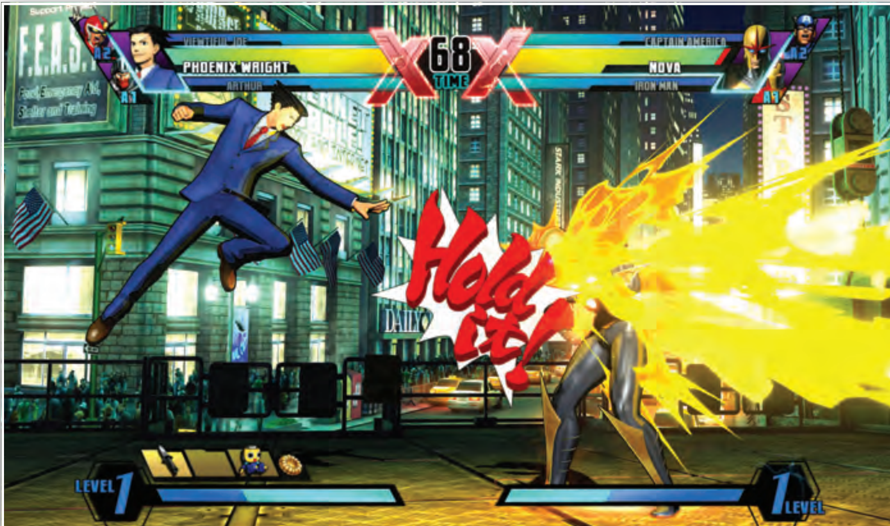
TV başında kaliteli bir dövüş oyunu oynamak hani keyifli de, be arkadaş o oyunu alıp istediğin yere götürmek çok daha ayrı bir keyif! Yalan yok, bu lafı ederken aklıma ilk gelen yer tuvalet! Ve evet, deneyip gördüm ki tuvalette bir dövüş oyunu oynamak tam karikatür malzemesi. Yine de vazgeçmedim, sonuçta sizle paylaşmak için yaptığım bir deneydi bu (meleğim ben melek!). PS3 gamepad’iyle onlarca tuşa basarak yaptığımız kombolar, aynı şekilde Vita’da da rahatça yapılıyor, sorun yok. Zaten neredeyse bir gamepad boyutunda olduğu için elleriniz zorlanmıyor.

Capcom dokunmatik ekran biraz yağlansın istemiş olacak ki yeni oyuncuların çok seveceği bir mekanizma geliştirmiş. *Touch* özelliğiyle, yani dokunarak, ister ön isterseniz arka panel üzerinden dövüşebilirsiniz. Usta oyuncular için çok işlevsel olmasa da geriye kalanlar açısından Touch ilginç bir tecrübe. Örneğin panele dokundunuz ve elinizi çekmeden kımıldattınız; karakteriniz o hareketi kopyalayacak. İş vurma sırasına gelince seri vuruşları tek hamlede yapabiliyorsunuz. Rakibe bir kez “dokunun” ve ilk dört hit’lik kombonuzu yapın. Bu sırada bir kez daha dokunursanız rakibinizi havaya kaldıracak ve hava kombosu yapıp bunu Özel Saldırı ile sona erdireceksiniz. Tüm bu hareketler için dijital padde 10-15 tuşa basmanız gerekirken bu dokunmatik özellik sayesinde üç, dört parmak hareketinin yetiyor olması oldukça heyecan verici ve beleşçilik ulan!

Komboları sular seller gibi yapanlardansanız elbette bu tip basitliklere ihtiyacınız olmayabilir. Touch özelliğini kullanmak zorunda değilsiniz, normal dijital pad ve sol analog çubuk emrinize amade. Eğer bu *Marvel Vs Capcom* dövüş oyunlarıyla ilk karşılaşmanızsa “bu oyun amma da hızlıymış” demeniz olası çünkü oyunun mekanikleri öyle olmasını gerektiriyor. Kavgada tek değil üç dövüşçünüz var ve dövüş esnasında her birini oyuna sokabilirsiniz özgürce. L-R tuşlarına bir kere basarsanız seçtiğiniz o dövüşçü ekrana girip Strike hareketini yapar ve gider. Bu hareketin özelliği şudur; saldırınızı yedirmeyi başarırsanız rakip kısa bir süre korunamayacak ve kombo yapılmaya müsait olacaktır. Bu hareketi kombo öncesi yapabildiğiniz gibi iki kombo arasında da yapabilirsiniz. Değiştirdiğiniz dövüşçünün enerjisi dolacağı için, üç dövüşçünüzü de arenada iyi kullanmalısınız.

GALACTUS’UN FİSKESİNDEKİ HUZUR!

PS3 versiyonunu oynayanlar Vita versiyonunda bir yenilik bulamayacak çünkü yeni karakterler ve modlar da dahil olmak üzere her şey aynen Vita’ya uyarlanmış. Klişe modların dışında, *Heroes and Heralds* modunda bir taraf seçtikten sonra üç kartınızdan birini seçiyor ve o kartın özelliğine göre dövüşüyorsunuz. Maçı kazandıktan sonra yeni bir kartınız oluyor. Böyle böyle kartlarınız çığ gibi büyürken siz de farklı bir oynanış tecrübesi ediniyorsunuz. PS3’teki *UMvsC3*’ün online’ı sonradan sorunlu olmaya başlamıştı. İyi bir bağlantıyla bile kopmalar yaşayabiliyordunuz ama Vita’da orta seviyedeki bir Wi-Fi bağlantısıyla bile sorun yok. Yani hem PS3 grafikleri, oynanışı, hem sorunsuz online bağlantı, hem de tuvalettesiniz! *Ultimate*’siz Vita kan ağlar, o kadar diyorum!



→ **Tür:** Dövüş → **Yapım:** Capcom → **Dağıtım:** Capcom → **Kutulu Fiyatı:** 108 TL → **Dijital İndirme:** PSN - 122 TL → **Yaş Sınırı:** 12+
→ **Dahası İçin:** www.marvelvscapcom3.com/us/ps-vita

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Geniş dövüşçü katalogu ✔ Online platformu iyi kullanması ✔ Kolay oynanış ✖ Uzun yükleme süreleri ✖ Kombo metodlarının hep aynı olması ✖ Adam gibi oyun sonlarının olmaması

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★☆

Street Fighter X Tekken falan gelene kadar sizi idare eder, parmaklarınızı açar. Hatta belki diğerlerini unutturur bile!

8,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

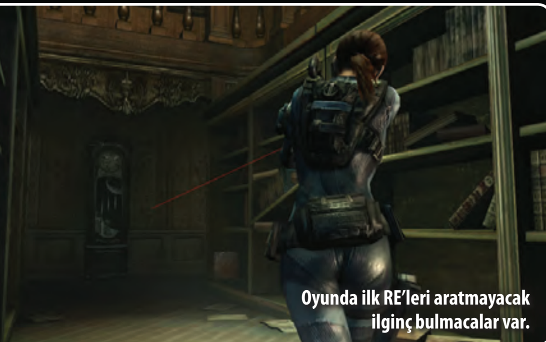


KORKUNUN DERİNLİKLERİNDE -ALİ SEZGİN

RESIDENT EVIL® REVELATIONS

ÖZELLİKLE PLAYSTATION VITA almak için gün saymaya başladığım bu günlerde, 3DS'ime baktıkça kendimi kötü hissediyorum. Aynı hissi zamanında DS alırken PSP'im için de yaşamıştım. Ben ve PSP'im mutlu mesut geçinirken bir anda dünyamıza Nintendo DS denilen o canavar girip her şeyi mahvetmişti. Elime DS'i aldıktan sonrası malum; aylarca toz toplayan ve sonunda satılan zavallı bir PSP kaldı geriye. Şimdi de Vita gerek güçlü çevrimiçi desteği, gerekse kısmen daha ciddi oyunlarıyla çok ilgimi çekiyor. Yine de 3DS'in PSP gibi toz tutacağını pek sanmıyorum. Hele ki son dönemde yaptığı gibi ardı ardına kaliteli ve uzun soluklu oyunlar çıkarmaya devam ederse...

Benim gibi kaygılı 3DS kullanıcıları açısından Resident Evil: Revelations çok önemli, çünkü nihayet 3DS üzerinde Nintendo yapımı olmayan kaliteli bir oyun gördük. Ama daha da önemlisi, diğer firmaları da Nintendo'ya destek vermek konusunda tetikleyebilecek olması. *Resident Evil* öyküsünü doğrudan etkileyen bir oyunun 3DS'e çıkması pek çok yapımcının konsola bakışını değiştirebilecek bir gelişme.



Oyunda ilk RE'leri aratmayacak ilginç bulmacalar var.

Genel olarak sinemada olsun, oyunlarda olsun 3D o kadar da bayıldığım bir kavram değil. Elbette ki mümkünse filmlerin üç boyutlu versiyonlarını görmeyi tercih ederim ama verdiğim fazladan paraya da içim gider. Korku hikâyeleri söz konusu olduğundaysa durum biraz değişiyor. Karanlık bir koridora bakarken, o derinliği ve her şeyin her an hareket edebileceğini hissetmek çok farklı. Sevdiceğim Jill Valentine ile Queen Zenobia gemisine indiğimde işte tam olarak bunu düşünüyordum. Gemiye ilk adımınızı attığınız an, karşınızda şimdiye kadar oynadığınız en iyi grafikli 3DS oyunu olduğunu anlıyorsunuz. Dokular olsun, ortam olsun çok canlı ve inandırıcı. Biraz da üç boyutun katkısıyla geminin hafif kımıldadığı noktalarda midesi bulanacak çok sayıda oyuncu olacağından eminim.

Konuyu dağıtmayalım, gemi diyorduk, Jill diyorduk ki önemli şeyler bunlar. Jill ve ortağı Parker'ın amacı boş gözüken gemide Chris'i bulabilmek. Chris'in durumu hakkındaysa kimsenin elinde net bir bilgi yok. Ellerindeki tek veri de tahmin edebileceğiniz üzere gemiyi işaret eden GPS vericisi. Diğer taraftan Chris'i de yönetiyor olacağız; başta elbette Chris bölümlerinin bu olaydan öncesini mi yoksa sonrasını mı bağladığını bilmiyoruz. Oyun keyfinizi bozmadan, bütün hikâyenin bir şekilde o lanetli gemiye bağlandığını söyleyebilirim.

Resident Evil: Revelations'ı serinin diğer oyunları arasında bir yere koymakta zorlanıyorum. Sanki bütün *Resident Evil* oyunlarını birleştirip güzel yönlerini tek bir potada eritmeye çalışmış Capcom. Chris bölümleri biraz daha *Resident Evil*'ı andırsa da oyunun ve özellikle Jill'li bölümlerin genel ruh hali daha çok *Resident Evil 1-2* hatta *Zero*'ya yakın ilerliyor. Açılacak bolca kapı, çözülmesi gereken bulmacalar ve elbette serinin olmazsa olmazı ucuz korku numaralarının bini bir para. Oyunun korkutup korkutmadığını merak ediyorsanız, açıkçası çok korkunç olduğunu söyleyemem. Genel olarak kapılardan, dolaplardan aniden fırlayan yaratıklar ilk başlarda biraz yüreğinizi hoplatsa da çok tekrarlaması büyüyü bozuyor. İnsanı asıl geren kısımsa, *Resident Evil 5* ve hatta belki çok sevdiğim dördüncü oyundaki en büyük eksikliklerden biri: Bu oyunda yaratıklar sendelemiyor, aksamıyor; hatta öldükleri ana kadar çatışmadan sağ çıkıp çıkamayacağınızı bilemiyorsunuz. Yediği kurşunlara aldırmadan üzerinize doğru gelen bir canavar düşünün. Zaten tam dolu olmayan şarjörünüzü boşaltıyorsunuz ve hâlâ gelmeye devam ediyor. Serinin son oyunlarında bu yoktu. Zombi gelirse dizine sık, sendeleyince yanına git yumruk at mantığıyla kimin ne zaman öleceğini hesap ederek gayet sistemli hareket edebiliyordunuz. Oyunda doğru dürüst zombi olmadığından "yaratık" diyeceğim; bu yaratıkların eski "durdurulamaz güç" haline dönmesi çok olumlu bir gelişme bence.

Oyun nişan alıp ateş ederken doğrudan birinci kişi kamerasını kullanıyor ki burada 3D efektinin kaktısı büyük. 3D zaten çok güzel çalışıyor. *Super Mario Land 3D*'de olduğu gibi özel kullanım alanları yok ama oyuna derinlik kattığı da bir gerçek.

EN GÜZEL YERİ

Resident Evil: Revelations'ın en güzel yeri muhtemelen oyunda ilk kez ölene dek oynadığınız kısımlar olacak. Ölümün sadece hazırlanan kayıt noktasından başlamak anlamına gelmediği ve ciddi sonuçları olduğunu düşündüren bu noktada karşınıza çıkan her tehdit sizi korkutuyor olacak.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ 3D insanı fena geriyor ✔ Uzun, dolu dolu oyun
- ✔ Başarılı kontrol, nişan alma sistemi
- ✖ Senaryo tatsız ✖ Oynanış adına seriye yenilik katamıyor

Chris ve zavallı partnerinin öyküsü gemi bölümlerine göre daha dolu ve aksiyonlu geçiyor.



Canavarlar bu oyunda büyük dert. Tabanca mermilerini yemelerine rağmen bana mısın demiyorlar.



Silahımı çekmiş, mümkün olduğunca iyi nişan alarak her kurşunun hakkını vermeye çalışırken bir yaratığın gelişini izlemek çoğu durumda kan akışımı hızlandırdı. O ekrana her baktığınızda canavarın bir adım daha size yaklaştığını görmek ve gerçek anlamda o mekânın neresinde olduğunu hissedebilmek çok farklı bir duygu.

Vuruş mekanikleri hâlâ *Resident Evil 4* kafasında ama yaratıklar, her birinde farklı da olsa, belirli noktalarına vurunca afallayabiliyor. Tek sorun, bu noktalar çoğu zaman vurulması zor yerlerde oluyor. Oyunda zaten az kurşun olduğu için ıskalayınca yaşanacak acılı ölümü göze alabilmek ciddi ciddi yürek istiyor.

Bir de oyunla birlikte gelen Circle Pad Pro eklentisi var ki bununla ilgili de konuşmam gerektiğini düşünüyorum. Bu cihazın olayı tamamen 3DS'e ikinci bir analog kol eklemek. Bunun bedeli olarak da 3DS'in enini biraz büyütüyor. Destekleyen oyunları böyle iki kolla oynamaya değer mi diyecek olursanız, bence yaşattığı deneyim hiç fena değil. Gerçi ele tam anlamıyla doğal hissettirmiyor ama yine de iki analogun, oyunları alıştığımız konsol deneyimine yaklaştırdığını söyleyebilirim.

Resident Evil: Revelations'ı iki kolla oynamanın önemli avantajları var. Hareket ederken ateş edemeseydim, kamera üzerinde yeterince kontrol sahibi olamasaydım, oyunda tek analogla geçemeyeceğim noktalar olurdu kesinlikle. Aklında 3DS almak olan kullanıcılar Circle Pad Pro ile uğraşmak yerine bence kesinlikle bir sonraki 3DS modelini beklemeli. Artık bu noktadan sonra çift analoglu bir 3DS Lite gelmeme ihtimali bana oldukça uzak geliyor.

Adamlar baktılar ki bu oyun yine eninde sonunda bitiyor, bir şekilde oynanış süresi artırılmalı, Genesis denilen garip cihazı dahil ediyorlar oyuna. Genesis'in olayı çevredeki gizli mühimmat ve benzeri eşyaları bulabilmek ve aynı zamanda -ölü ya da diri- canavarları tarayıp onlar hakkında bilgi edinmek. Bazı bulmacalarda da Genesis'ten yardım almak gerekiyor yine; eğer tarama sonuçlarında %100'e ulaşırsanız sağlık kokteyllerinden birini veya ilerledikçe değişik silahları alıyorsunuz. Kullanması şart değil ama oyunda derinliği artıran elementlerden biri olmuş. Hani her köşeye, her deliğe kamerayla bakmak bir süre sonra sıkıcı olabiliyor, zaten kimsenin her şeyi araştıracak kadar sabrı olacağını sanmıyorum. Genesis'i daha çok kurşunum bittiğinde kaynak aramak için kullandım ben, sizin de daha farklı davranacağınızı inanın hiç sanmıyorum.

Oyunun ömrünü uzatacak küçük bir de çok oyunculu modu var. Raid biraz *Mercenaries* kafasında olmuş, ama olay nişan kabiliyeti veya özel yetenekler değil de doğrudan hıza bakıyor. Mümkün olduğunca seri şekilde bölümleri tamamlıyor ve performansınıza göre yeni silahlar açma hakkına erişiyorsunuz. *Resident Evil: Mercenaries* kadar çeşitlilik ve oynanabilirlik sunmasa da, oyunun ömrüne katkısı açısından sevdim Raid'i. Ara sıra sıkılınca açar oynarım mutlaka, fakat *Resident Evil 5*'te olduğu üzere akşamın köründe saatlerce oynayacağım bir mod haline geleceğini de düşünmüyorum.

Resident Evil Revelations, 3DS'in en güzel görünen oyunu olmakla beraber en iyi oyunlarından biri olmayı da başarıyor. Bir yan oyun mu yoksa serinin ana oyunlarından biri mi olduğunu soracak olursanız, ikisinin arası diyebilirim. Ama bu haliyle de her kesimden *Resident Evil* hayranını tatmin edecek, senaryo olarak olmasa da oynanış açısından eski-yeni oyunları bağlayan bir eser olmuş.

Resident Evil 4



\>

Resident Evil: Revelations



\>

Resident Evil Zero





Nişan alırken omuz üstü kameradan bakma olayı bu oyunla beraber son buldu. Fena da olmadı hani.

→ **Tür:** Korku/Aksiyon → **Yapım:** Capcom → **Dağıtım:** Capcom / Nortec → **Kutulu Fiyatı:** 149 TL → **Dijital İndirme:** -
→ **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** ResidentEvil.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★★

Her zombi bir gün 3D olmanın tadına varacaktır.

8,4

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Matbaada Yazılan Dergi

alizine wonderland



Editörden

Bir oyun dergisinin sürekli kendini geliştirmeye çalışması bence çok mantıklı bir fikir değil. Sonuçta yani geliştir geliştir nereye kadar geliştirebilirsin ki? Otomobil mi hediye edeceğiz? Uzaya mı dağıtacağız koca der-

MANİFESTO

Alizine Wonderland, zor şartlar altında yazılsa da okuruna bunu asla belli etmez. Uzun otobüs yolculuklarından, maaşsız kalan yazarlarından özellikle bahsetmez. Başyazar Ali Sezgin'in ali@oyungezer.com.tr adresinde bağış topladığından da bahsetmez.

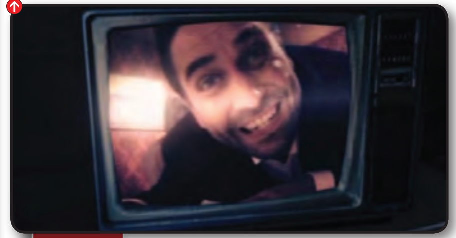
ALARMLI BİR RADYOYA İHTİYACIM VAR

Alan Wake's American Nightmare



Evet o bir testere. Korkarım Amerika, Taken'ları fazlasıyla agresifleştirmiş.

Mr. Scratch en sevdiğim kötü adam olma yolunda emin adımlarla ilerliyor.



360

SEVGİLİ OKURLARIM, beni ne kadar sevip saydığınızı biliyorum ama inanın bana benim de kusurlarım var. Bunu alıştıra alıştıra söylemeye çalışıyorum çünkü bir anda söylersem beyniniz patlayabilir. Ben de doğal olarak patlak beyinli okurlarla çalışamayacağım için, bu durumun pek yararıma olacağını sanmıyorum. Eğer çevrenizde tutunabileceğiniz bir yer varsa lütfen tutunun, ayaktaysanız yere oturmayı da düşünebilirsiniz elbette. Büyük sırrımı açıklıyorum; ben *Alan Wake*'i hiç oynamadım. Daha doğrusu ancak bu ay oynayabildim, o da PC'ye çıkınca oldu. Biliyorum inanması güç, hani "köpeğim gamepad'imi yedi"den başlar, "akşam elektrikler kesildi"ye kadar bildiğim bütün yalanları sıralayabilirim. Yine de bu benim *Alan Wake*'in değerini bilemeyecek kadar aptal bir "Alizine İşleri Müdürü" olduğum gerçeğini değiştirmiyor.

Bu ay benim için bir *Alan Wake* maratonu oldu diyebilirim. Bir oturuşta *Alan Wake*'i bitirdim, ardından hızımı alamayıp eklenti paketleri *Signal* ve *Writer*'ı da bittirdim. Tam durup nefes alacaktım ki Xbox Live'a American Nightmare çıktı. Böyle nefis bir öyküye başlamışken sonunu görmeden bırakamazdım.

UCUBELER SİRKİ

Alan Wake's American Nightmare bir *Alan Wake* oyunu olmakla beraber, doğrudan ana öyküyü devam ettirmek yerine hikâyede anlatılmayan, aradaki bir bölümü konu ediniyor. Hâlâ insan mı yoksa oyun veya kitap kahramanı mı olduğundan emin olamadığım Alan Wake'in geçmişte tek bölümlük yazdığı gece yarısı korku kuşağı serilerine uygun bir öyküyü tekrardan yaşaması gerekiyor. Bir yandan kötü ikizi Mr. Scratch şehirde terör estirirken, diğer taraftan yine Alan olarak depresif tavırlarımız ve varoluşçu sorgulamalarımızla Scratch'le yüzleşmeye çalışıyor olacağız.

Alan Wake'i ormanlık alanda geçen bir korku/gerilim filmine benzetirsek, American Nightmare'in de biraz Texas Testere Katliamı havasında geçtiğini söyleyebiliriz. Taken'ların ele geçirdiği tipler daha vahşi, kullandıkları silahlar testere gibi daha sinir bozucu ve daha önce hiç olmadıkları kadar da tehlikeliler. American Nightmare'de *Alan Wake*'e göre daha çok aksiyon ve daha az öykü olduğunu söylemek yanlış olmaz. Gerçi yine önemli sayılacak bir senaryo var ama Bright Falls'da olduğu kadar gündemde değil olaylar. Bolca aksiyonun ardından senaryonun biraz da ödül havasında geldiğini söyleyebilirim. Alan da zaten burada biraz daha hedefine odaklanmış durumda, karısı yüzünden ağlayıp zırladığını veya kendini eskisi kadar sorguladığını göremiyorsunuz. Yine de eskisi gibi inandığı gerçeklik yavaş yavaş bozulmaya başladığında alışıldık Alan Wake tepkilerini vermeyi ihmal etmiyor. Yüksek güçlü silahları seviyorsanız merak etmeyin sakın, bu aralar Alan da onları çok seviyor. Eskiden fazla işe yaramayan senaryo parçalarını topladıkça yeni ve daha güçlü silahlara ulaşabiliyorsunuz.

TAKEN'LAR GÖTÜRSÜN SENİ

Bright Falls'da gezip görebileceğiniz sayısız mekân olması hoşunuza gitmiş olabilir. American Nightmare'de bunların sayısı daha az ve tekrar tekrar gezilmeleri gerekiyor. Oyundaki ana bulmacalardan biri, Mr. Scratch'e ulaşabilmek için bazı işleri doğru sırayla yapmak üzerine kurulu olduğu için farklı işler yaparak aynı mekânları fazlaca gezmeniz gerekecek. Ana hikâye ne yazık ki dört saat sürüyor ama biter bitmez "Fight Till Dawn" moduna erişim hakkı kazanıyorsunuz. Güneş tepelerin ardında doğup bütün Taken'ları küle çevirene kadar hayatta kalmak gerekiyor ki bu süre yaklaşık 10 dakikaya tekabül ediyor.

American Nightmare, *Alan Wake*'in aşırı duygusallığından uzak, daha tempolu ama aynı zamanda daha rahatsız edici bir macera olmuş. Alan'ın sadece psikolojik değil aynı zamanda ucuz korku romanları da yazabildiğini görmek güzel. Hem elimizde fazladan *Alan Wake* olduktan sonra kim şikayet edebilir ki?

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Serinin tarzını değiştiriyor
- ✓ Mr. Scratch gibi havalı bir kötü adam var
- ✓ Alan Wake öyküsüne bağlanıyor
- ✗ Senaryo yine ucu açık bitiyor
- ✗ Korkunç olmaktan ziyade rahatsız edici bir hal almış

Alan Wake > Alan Wake's American Nightmare > Alone in the Dark



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★
Eğlence	★★★★★

8,2

Uyandığınızı sandığınız bir rüya.

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Remedy → **Dağıtım:** Microsoft → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 20$ (XBL) → **Yaş Sınırı:** 16+
→ **Dahası İçin:** www.alanwake.com

TEST

1. Bir gün çok garip bir rüya gördünüz. Böyle leylekler martılarla kavga ediyor, siz de oraya uçup hepsini ayırıyorsunuz. Uyanınca ne yaparsınız?
a) Hemen rüya tabiri yapan bir falcı bulurum.
b) Bunu bir işaret olarak görüp evlenirim.
c) Rüyaların tersini yapmak lazım mantığıyla leylek ve martıları bir kafese kapatıp dövüştürerek para kazanırım. Sonuçta rüyada para da kazanmıyordum.

2. Sokakta yürüyorsunuz ve bir ses duydunuz. Arkanıza baktığınızda karanlık sokaktaki gölgelerin canlandığını gördünüz. Bu durumda ne yapmalısınız?
a) Gölge oyunu mantığıyla "Orada mısın hacı cavcav?" diye sorarım. Eğer

Bu karakterlere can veren aktörlerin çoluk çocuğa karışmış, hatta dede olacak yaşa gelmiş olma ihtimali beni güldürüyor.

NE İYİ NE KÖTÜ?

Bildiğimiz Mortal Kombat
Bildiğimiz Mortal Kombat Üzerine çok uğraşılmamış

SELECT YOUR FIGHTER

Şu ekran beni hâlâ "hangi karakteri seçsem?" diye düşündürüp heyecanlandırıyor ya, helal olsun.

Kollection'a bunun gibi özel fatality'ler eklenmesi planlanıyordu ancak sonradan vazgeçildi.

PC PS3 360

BİR VARMIŞ BİR YOKM... FINISH HIM!

Mortal Kombat Kollection

ESKİ OYUNLARIN ISITILIP ısıtılıp tekrar servis edilmesine hem kızıyorum, hem de çaktırmadan biraz da seviniyorum sevgili okurcuklarım. Kızıyorum çünkü oyun eski sonuçta, 10 yıl önce çıkan oyunu tekrar oynamak istiyorsam neden yeni nesil konsol alayım ki? Adı üstünde, yeni nesil. İnsan güncel ve taze bir ürün alıyorsa bunun en mantıklı amacı aynı özelliğe sahip oyunları oynayabilmektir. Diğer yandan da mutluyum, belirli bir tarihten önce çıkan oyunların döneminde Türkiye'de ne orijinal oyun kültürü ne de o oyunları ülkemize getiren dağıtımcılar olduğundan oyun arşivimin belirli bir dönemden öncesine hiç ulaşamıyor olması açıkçası moralimi bozuyor. Bazı oyunlara eskidi, sıktı demeden sahip olmak gerektiğini düşünüyorum. Büyük ihtimalle reddedilemeyecek o sayılı oyunlardan biri de Mortal Kombat.

NIGHTWOLF OKÇULUK KURSU

Mortal Kombat Kollection, ilk üç oyunun hafifçe elden geçirilip temizlenmiş halinden fazlası değil. Hepsi ayrı ayrı güzel oyunlar ve hepsini de çok severim ama daha en başından gıcık oldum ben bu pakete. Trilogy yok çünkü içinde. Hani belki 1-2-3 ayrı ayrı varken hepsini birleştiren Trilogy'yi pakete dahil etmenin abes kaçtığını düşünmüşlerdir ama insan yine de istiyor işte. Bir yandan da garip bir durum, sonuçta bu tarzda paketler hazırlanırken neler yapıldığını az çok biliyorsunuz artık. Karakterlerin yüksek çözünürlüğe uyum sağlaması için üzerlerindeki sprite'lar elden geçiriliyor, ekranda görünme şekilleri seçilen tarza bağlı olarak birazcık daha bulanıklaştırılıyor. Bir de eski oyunu geniş ekrana çeviremedikleri için etrafına güzel bir çerçeve koyuyorlar, olay da orada bitiyor.

Yine bu beklentiler içinde oyunu açınca fena halde şaşırdım açıkçası. Kullanılan teknolojilerin bir bir geçtiği giriş ekranında THQ, Unreal motoru falan yazıyordu ciddi ciddi. Ben de elbette düşünmeye başladım, acaba sesleri yeniden kaydedip elden mi geçirdiler? Veya abartıp arka planları Unreal motoruyla üç boyutlu olarak tekrar mı oluşturdular? Elbette ortada öyle bir şey yok. Buna çakallık mı dersiniz, yoksa "oyun mekaniklerinin zekice kullanılması" mı bilemeyeceğim ama meğer olay hangi oyunu seçeceğinizi gösteren menüde Unreal motoru kullanmalarıymış. Oyunların kendisindeyse saydığım birkaç şey dışında öyle abartılı bir durum söz konusu değil.

SUBZERO PATEN PİSTİ

Mortal Kombat Kollection'ı değerli kılan ana element elbette ki oyunlara eklenen çoklu oyuncu desteği. Özellikle MK serisine aşina olmayan oyunculardan biri olarak, "Olaya en başından başlayayım, hem diğer oyuncularla da takılırım" gibi bir mantık güdüyorsanız aman diyorum. Mortal Kombat'ın bayağı fena bir oyuncu kitlesi var ve eski oyunlar yenilerine göre çok daha zorlu, ufak numaraların oyunun gidişatını değiştirdiği türden yapımlar. Zamanının çoğunu atari salonunda geçirip artık o eski rekabet hissini bulamayan oyuncuların Kollection sayesinde eski günleri fazlasıyla anacaklarını söyleyebilirim.

GORO'LU SANDVİÇ

Mortal Kombat Kollection iyi bir uyarlama olmakla beraber, oyunculara sadece eski MK deneyiminden fazlasını veremiyor maalesef. Hani elde olana ille de yeni elementler eklesinler demiyorum ama en azından eskiyi geliştirip bugüne "gerçekten" uyarlasalar daha iyi olmaz mıydı? Olurdu muhtemelen. Çok bütçe harcamadan oyun çıkarmanın kolay yolunu bulan firmalardan hâlâ fazladan bir şeyler bekleyerek aptal durumuna düşmek giderek daha fazla can sıkıyor zira.

Mortal Kombat > Super Street Fighter 2 HD > Mortal Kombat Arcade Collection

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	
Ses / Müzik	★★☆☆☆
Eğlence	★★★★☆

5,8

Mortal Kombat sevgisini suistimal etmek ha? Finish him!

→ **Tür:** Dövüş → **Yapım:** Other Ocean Interactive → **Dağıtım:** Midway → **Sistem:** Ekonomik → Kutulu Fiyatı: - → **Dijital İndirme:** 15$ (Steam)
→ **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** Mortal Kombat

INDIE

1 Dustforce
2 Dungeon Heroes
3 Limbo
4 Minecraft
5 Q.U.B.E.

RİLEBİLİR

1 Alan Wake's American Nightmare (360)
2 Bastion (360)
3 NBA JAM: On Fire Edition (360, PS3)
4 Baconing (360, PS3)
5 Crimson Alliance (360)

TEST SONUÇLARI

A şıkları çoğunluktaysa
Senden fazla bir şey olacağını sanmam ama Alan Wake olabilirsin. Sonuçta oyunu satın aldın, oyunu alan herkes Alan Wake olabilir.

B şıkları çoğunluktaysa
Açıkçası senden Alan Wake olur mu olmaz mı bilemem ama bu yüzyılda evleneceğini söyleyebilirim. Ve hayır bu lafımı sakın bir işaret olarak algılama!

C şıkları çoğunluktaysa
Sende ya muhteşem bir iş zekâsı var ya da hiçbir şey yok. Sana tavsiyem hemen bir şirket kurman olacak. Eğer batmazsa, beni görürsün artık. Batarsa tanışmıyoruz, ona göre.

espirime gülen yoksa hemen kaçarım.
b) Gölgelerde artık ne varsa onu bir işaret olarak görüp onunla evlenirdim.
c) Bunun teolojik anlamını tartışan "Gölge Gerçeği" isminde bir roman yazar, parayı kırar, çok zengin olurdum.

3. Bir kasabaya geldiniz ama baktınız ki herkes deli. Köyün muhtar amcası, gitmiş kadın dergileri okuyup sizinle dedikodu yapmaya çalışıyor. Ne yapabilir ki insan böyle bir şey olduğunda?
a) Ben gider Alan Wake'i satın alırdım. Yok yani, gerçekten merak ettim ne alakası var bu soruların oyunla?
b) Ben kendisinin rüyama girmesini bir işaret olarak görüp muhtar amcayla evlenerek, çoluk çocuğa karışırdım.
c) Köydekileri toplar, bir sirke koyar, il il gezer paraya para demezdim.

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

"WOW'A VICTORIA'S SECRET MELEĞİ EKLENECEKMİŞ"

Blizzard'ın sanal bineklerine para bayılanların bende yarattığı şaşkınlığı daha önce de dile getirmiştim. Fakat arz/talep dengesi her türlü mantığı alaşağı ediyor. Celestial Steed ve Winged Guardian kesmemiş olacak ki Heart of Aspects 20 Euro (25 USD) karşılığında yeni bir gelir kapısı olmuş durumda. Hatırlarsanız, Pegasus kırması binek üç saatte 140 bin adet satarak 3,5 milyon dolar kazandırmıştı. Birkaç yüz bin dolar yüzünden kepenk indiren, sektörün büyüklerine yem olan yetenekli firmaları duydukça asabımı bozuyor bu haber. Cidden anlayamıyorum. Yeni bir "binek grafiği" nasıl 20 Euro'luk emek içerir? 20 Euro'ya ne klasik oyunlar alınıyor. İnanın bana 20 Euro'ya WoW'a uçan Victoria's Secret mankeni eklense yine de gider o paraya muhteşem indie oyunlar alırım. Parayı sanal bir eğlenceye yatırırken de karşılığı alınmalı. "Bu binek beni daha çok eğlendiriyor" diyen arkadaşların fanatizmi gerçekten düşündürücü. Oyundaki ulaşması zor bir şeyi başarmanın havası 20 Euro'luk havaleden çok değil midir? Biz Daggerfall'da kuzeydeki ejderhayı görmekle, Baldur's Gate'te başımızdan geçenlerle, Dark Earth'ü iyi sonla bitirmekle, Diablo I'de Grandfather ve King Sword of Heaven düşürmekle övünürdük. Bir şeyler yanlış, fena halde yanlış.

BLIZZARD VE VALVE **DOTA** SAVAŞLARINDA

Daha Fallout Online davasını yeni yeni kapatıyoruz derken daha büyük bir dava kapıda. Bu sefer tarafların güçleri daha denk gözüktüğünden, durum daha fena diyebiliriz: Blizzard'ın DotA'nın isim hakkı için patent ofisine yaptığı başvuru Valve'a karşı açılan dava ile devam ediyor. Davanın maddeleri özetle şu başlıklardan oluşuyor:

1. DotA ismi, Valve'nin aksine yedi yıldır Blizzard ile anılmaktadır.

2. Oyun WarCraft 3 oyun motoru üzerine kuruldu ve geliştirildi. Ayrıca WarCraft 3'te yer alan eşya, karakter, büyü ve mekanik özellikler; yani hemen her şey bu oyunda kullanılmıştır.

3. Oyun WarCraft 3 ve Battle.net ile oynanmakta. Bunlardan en önemlisi ise DotA'nın açılımındaki "Defence of the Ancients"ın Ancients'ının WarCraft 3'ten gelmesidir.

4. Valve, isim hakkı için başvurduğu DotA adını halka açık ürünlerde kullanmamıştır.

5. Valve bu isim hakkını aldığı takdirde bu durumdan zararlı çıkacak yalnızca tüzel kişi Blizzard değil, hayranları da olacaktır. Bunun nedeni, Valve'ın ürünlerinin Blizzard ile bağlantılı ve Blizzard'ın bunların destekleyicisi olduğunun düşünülecek olmasıdır.

DotA ilk kez 2003'te bir WarCraft 3 modu olarak sunulmuştu. MOBA prensibindeki oyun büyük beğeni kazanınca benzerleri de gelmişti. Örneğin aynı prensipteki League of Legends yaklaşık 11,5 milyon oyuncuya sahip. Dolayısıyla Valve'ın bu merakı nakte dönüştürmek istemesi sürpriz değil. İşin ilginç yanıysa isim hakkının 2010 Ağustos'unda alınmış olması. Olayın patlaması ise Blizzard ve Valve'ın aynı isimde oyunlara çalıştığı bir döneme rast geldi.



THE OLD REPUBLIC BÜYÜMEYE DEVAM EDİYOR

SW: The Old Republic, EA'i ziyadesiyle mutlu etmişe benziyor. EA'e göre oyun yaklaşık 2 milyon kopya satarken ilk ayında yalnızca 300 bin oyuncu oyuna devam etmeme kararı almış (muhtemelen devam edenler arasında benim gibi oyunu KotOR 3 niyetine oynayıp farklı hikâyeler görmek isteyenler de vardır). EA yönetim kurulu başkanı Frank Gibeau'nun oyunla ilgili açıklaması şu şekilde: "TOR, oyun tarihinin en hızlı büyüyen online oyunu. Her büyük DVO başlangıcında büyük sunucu problemleri yaşarken TOR ile bu döngüyü kırdık." Bunda oyun çıktıktan sonra kısa süre yaşanan sunucu darboğazının, sunucu sayılarını ikiye katına çıkarmamızla aşılmasının rolü büyük." Oyunla ilgili sıradaki adım olarak içerik güncellemeleriyle oyunun büyütülmesi gösteriliyor. Kesinlikle doğru bir adım. Farklı hikâyeleri deneyen oyuncular sıkıldığında onları tutacak içeriğin hazır olması şart. Bu ay içinde yüksek seviye görevlerinin bug'larını düzeltecek ve yeni oyun özellikleri ekleyecek bir yama da yolda. Bu içerikler arasında yeni gezegenler ve PvP bölgesi yer alacak.





SIRA BEKLERKEN **SIKILANLARA** İTHAFEN

Guild Wars 2'nin yapımcıları, The Old Repuplic'ten gelen "Sunucuları ikiye katladık, sıra beklemek yok bizde, haha!" içerikli sözleri duymuş olmalılar ki sunucu sıralarıyla ilgili bir bilgi de onlardan geldi. ArenaNet'ten Martin Kerstein'ın GW2 Guruforum'a yaptığı açıklama şu şekilde: "Sıra sistemi için Overflow Server adlı bir sıra sistemi kullanıyoruz. Girmek istediğiniz dünya veya harita kapasite limitindeyse oyun siz sıradayken bir Overflow Server'da oynamak isteyip istemediğinizi soruyor. Böylece sıradayken de oynayabilirsiniz. Gireceğiniz dünyada yer açılınca oyun size arkadaşlarınıza katılmayı isteyip istemediğinizi soracaktır. Girseniz bile Overflow'da yaptıklarınız yanınıza kâr kalıyor." Kulağa hoş geliyor değil mi?

Yayıncı NCSoft'un 15 Şubat'ta açık ettiği diğer bir habere göre oyun Xbox360 ve PS3 için de portlanıyor olacak. ArenaNet'ten Martin Kerstein da bu bilgiyi doğrulamış durumda. Fakat konuyla ilgili ilk sözlerinde "Sakin olun, paniğe gerek yok. Önceliğimiz PC'ye en iyi oyunu yapmak" diyor.

BIOWARE SEVERLERE KÖTÜ HABER

Baldur's Gate'den beri Bioware oyunlarının senaryolarını yazan Drew Karpyshyn Bioware'den ayrılıyor. Karpyshyn, Mass Effect 3'e katkıda bulunmamıştı, fakat Old Republic'te büyük emeği var. Karpyshyn (itiraf ediyorum, adını kopyala&yapıştır yapıyorum) kariyerine edebiyat dünyasında devam edecek. Kendisi bloğunda şu aralar yeni romanları Children of Fire ve Old Republic zamanında geçen bir romana odaklandığını belirtiyor. Karpyshyn'in Mass Effect ve Star Wars evrenlerinde geçen çok sayıda kitabı bulunuyor. Meraklısına Baldur's Gate II: Throne of Bhaal ve Mass Effect: Retribution romanlarını tavsiye ederim.



KISA KISA KISA...

> EverQuest, 16 Mart itibariyle F2P modeline geçiyor. EQ'nun F2P sistemi gümüş ve altın üyelik altında biraz LotRO'nun gösterip vermeme sistemine benzeyecek. Bu arada oyunun 13 yaşında olduğunu hatırlatmak isterim.

> WoW: Pandanın Gözyaşları'na Panda bineği olarak Yak'lar ekleniyormuş. Ejderhaya 20 Euro vermek varken neden öküze binelim, değil mi?

> Baldur's Gate 1 ve 2 Steam'e geliyor gibi. 14 yaşında olduğuna bakmayın, kaçırmayın.

SOSYALLİK ANLAYIŞI TUHAFLAŞTI

Sıradaki haberimiz biraz tuhaf. Facebook oyunu Sims Social'la ilgili EA'in paylaştığı istatistiklere göre oyundaki karakterler, toplamda günde ortalama 680 bin defa seks yapıyorlarmış. EA'in paylaştığı değerli bilgilere göre 18 Ağustos 2011'den beri 70 milyon oyuncu Sim karakterini bu yolla baş göz etmiş durumda. Bunların 54 milyonu ABD'de bulunmakta. Singles'ı eleştirenler nerede acaba?



YALNIZCA 1 TL FARKA **16M** BÜYÜK BOY ALIR MIYDINIZ?

F2P sıra tabanlı oyun MechWarrior Tactics duyuruldu. MechCommander sevenlerin gözlerinden bir damla süzülmüştür. Henüz bir görseli bile yayınlanmamış olan oyunun hangi platformlara çıkacağı bile muamma. Duyumlarımız 3025 yılında, iOS oyunu MechWarrior: Tactical Command'ın sonuçlarından önceki bir dönemde geçeceği ve bu sene çıkacağı şeklinde. Şu aralar Mech'ler bereketlendi, ne güzel.



GEYİĞE LOGIN

ROUND 1

Serpil: Yağan da karlara malum olsun, ben işimi özledim. Hem işimi hem gücümü, ben ofisi özledim.
Oğuz: Alanya'dan tuz getiriyorum ben. BIM'den aldım Billur tuz. Poşetleri sereceğim yollarına Serpil Abla. =]
Damla: Eh, benim ESL arkadaşım da böyle geyik olur işte. Ablasına bak kardeşini al :)
S: Ya sizin oluşumun adı ASL değil miydi Damla? yıllardır duyarım da tam anlamı nedir bilmiyorum.
D: Bütün ay oyun oynuyoruz, sonra maaş falan veriyorlar bize. Önemli birşey değil yani, öyle şakalar komikler falan.
S: Sizin işiniz de zor bacım. (Hard'da oynayınca)
D: Aha Göker'e Geyiğe Login çıktı.

ROUND 2

Göker: Amacınız ekmeğime mani mi olmak ?! Burada Geyige Login ile kıt kanaaat geçiniyorum zaten. :(
S: Haha. Geceleri küçük birer Göker oluyoruz biz, haberin yok.
G: Modern çağın kurt adamları desene: Weregökers. :)
G: Serpil? Damla? Nereye kayboldunuz? Aaa nefes almıyorlar :(





Belediye binası hâlâ canımız, varımız yoğumuz. Ona iyi bakın.

Oyuna birkaç gün girmezseniz bu taşlar toplanır, ağaçlar kesilir, adamlarınız boş kalır.



TARAYICIYA GÖÇ ETMENİN VAKTİ GELDİ -GÖKER NURBEYLER

The Settlers Online

18 YILA YEDİ ana oyun, sekiz ek paket ve yeniden yapım sığdıran bir oyun daha fazla nasıl büyüyebilirdi? Tabii ki DVO veya F2P olarak. Settlers (Alm. Die Siedler) yeni adımında son dönemin popüler F2P platformu web tarayıcılarını seçmiş. Ben de denediğim dönemde daha kalabalık olması nedeniyle Alman sunucularında aldım soluğu.

Oyunun ana mantığı aynı görünüyor: Yine bir köy kuruyor, kaynakları güvence altına alıyor, atölyeler kuruyor ve sınırları genişletiyoruz. Materyallerin hızlı taşınması için yollar… Bir dakika, Settlers Online'da yolların işlerin hızlanmasında bir etkisi yok, sadece görsel nitelikte. Oyun bir seviye atlama sistemi üzerine kurulu. Örneğin alet üreteceğiniz bir bina yapınca deneyim puanı kazanıyor ve bununla yeni bina veya birimler açıyoruz. Kaynaklar pek çok farklı amaç için kullanıldığından sürekli takviye gerekiyor. Bunun dışında materyallerde iç farklılaşmaya gidilmiş. Örneğin artık odun/kereste diyince iş bitmiyor. Farklı ihtiyaçlar için farklı ağaçlara ihtiyacınız olacak. Binalar seviye atladıkça imalat hızları artıyor, buna karşılık daha fazla hammadde ihtiyacı duyuyoruz. Allah'tan işçileri motive etmek için halen gıda olarak balık ekmek yeterli (balık ekmek beni de motive eder gerçi).

TINGIR MINGIR ÜZERİNE

Ortalama zorluktaki oyunda şu madeni kurayım, şuraya genişleyim derken tıngır mıngır 17. seviyeye geliyorsunuz (tıngır mıngıra kanmayın, bu bile ciddi zaman alıyor). Sınırlarınızı büyütmek için bir kaşif ile kapılmamış bölgeleri açıyorsunuz (aaah ah, Settlers 2 günlerim geldi aklıma). 17 sonrası üretimden gelen XP yetmediğinden kendinizi çeşitli savaşlar içerisinde buluyorsunuz.

Oyundaki her tarafta dokuzar birim mevcut. Savaş sırasında taraflar önde yakın menzil piyadeler, arkada menzilliler olmak üzere sıraya dizilip dönüşümlü olarak savaşıyorlar. Gerçek oyunculara varana kadar haydutlarla bol bol mücadele ediyoruz. Özellikle haydut şefleri ve kör saldırıları yıpratıcı şeyler ve verilen kayıpların telafisi ciddi zaman alıyor.

SABRIN SONU SELAMETTİR, MACERADIR

Settlers Online'a fazla vakit ayırmasanız bile istiktarı korumanız önemli. Her gün en azından bir kez ne var ne yok diye göz atmak şart. Aksi takdirde işçiler ve binalar atıl kalır. Kuyular, tarlalar ve madenler duracak, köyünüz felç olacak böylece. Zaten casual oynamayı planlıyorsanız günlük Settlers mesainiz 5 dakika sürecektir. Sakın bu sözlerimden oyunun kısa sürdüğünü çıkarmayın. F2P de olsa bu bir Settlers! Muhtemelen başladığınız adada haftalarca kendi kendinize takılacaksınız. Arkadaşlarınızın yüzünü bile görmeden ticaret yapacaksınız. Kendinizi yeni kaynaklar bulmaya adayarak, en iyi arkadaşlarınız olarak jeologlarınızı göreceksiniz. Dünyanın bakırı, mermeri, titanyumu sizleri bekliyor.

17. seviyeye kadar hırsla ve hevesle geliştikten sonra seviye atlama süreci (haftalardan bahsediyorum) oldukça uzadığından bu aralıkta biraz baymanız olası. Fakat sabrettiğiniz takdirde 26 ile birlikte oyun yeni yola giriyor: Macera görevleri. Kaşiflerinizi gönderecek dahil olduğunuz bu özel görevler büyük savaşlarla son buluyor. Bu maceraları (şimdilik) iki oyuncu birlikte oynayabiliyor. Büyük savaşlardaki oyuncu sayısı artarsa tadından yenmeyecektir.

PARANIN DENGEYİ BOZMAMASI

F2P'lerde uyuz olduğum bir nokta ödeme yapan bir oyuncunun diğerlerinden başa çıkılmayacak kadar güçlü olmasıdır. Kabul ediyorum: Bedava oyun bazen en pahalı oyun olabilir. Sistemin "Para vermezsen kazanamazsın"a dönmesi beni rahatsız ediyor. Settlers Online bu bakımdan doğru yoldaki oyunlardan biri. Oyundaki "Shop"tan para karşılığında kimi uzman birimleri ve bir miktar hammadde alabiliyorsunuz. Fakat 4-6 Euro'luk bir general daha iyi savaşmıyor. Yalnızca yenilgi sonrası daha çabuk toparlanıyor. Ücretsiz bir ordunun komutanı da pekala zaferler kazanabilir. Yani amaç bir nevi zaman tasarrufu. Burada para vermeyi isteyeceğiniz asıl bölüm özel macera görevleri. 11 maceradan 7'sine ödeme yapmanız gerekiyor ki bunların fiyatları da 1,5-5 Euro arası. Bu maceralar zorunlu olmamasına rağmen bir şehre bu kadar emek verdikten sonra 8-10 TL verilmeyecek bir para değil.

Settlers Online zaman ve sabır gerektiren, orta zorlukta bir oyun. Fakat zaten Settlers türü oyunlardan hangisi zaman ve sabır gerektirmiyor ki? Settlers Online tek kişilik oyunlarını taklit ederek kolaya kaçmamış, farklı birşeyler denemeye çalışmış. Bence güzel de olmuş.



"WUSELFAKTOR"SUZ OLUR MU?

Settlers Online'ın grafikleri sevimli gözükmesine rağmen beni rahatsız eden tarafının ne olduğunu bulmak için uzun uzun izlemem gerekti. Ve buldum: "Wuselfaktor". Bu, Almanların Settlers, Cultures, Anno ve hatta Tycoon oyunlarına olan hastalıkları sonrası oyun literatürüne kattıkları bir kelime. Yani "bir oyun dünyasındaki minik adamcıkların bir şeylerle meşgul olmasını izleme" olayı. Zaten bunu başka hangi millet tek bir kelimeyle anlatabilirdi bilemiyorum. İşte bu oyunda web tarayıcısı nedeniyle o his eksik.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Son oyunlardan farklılaşmaya gidilmiş ✔ Ödeme karşılığı sunulanlar ve fiyatlar makul ✔ Macera görevleri ve beraber oynama imkanı ✖ Çok uzun oyun süresi bazen sabır gerektiriyor ✖ "Wuselfaktor"u arıyorum ✖ Arkadaşlarla oynama daha erken ve daha kalabalık olabilirmiş

SON KARAR

1.2 milyon Alman, Settlers için web tarayıcısına taşındı bile. Diğer oyuncularla birlikte ilk çeyrekte 2 milyon oyuncuya gelirken, onları izlemememiz yanlış olurdu.

7,0

→ **Tür:** Tarayıcı tabanlı strateji → **Yapım:** Blue Byte → **Dağıtım:** Ubisoft → **Sistem:** Ekonomik → **Fiyatı:** Bedava → **Dahası İçin:** www.facebook.com/TheSettlersOnlineTR



BETADA GEÇEN SÜRGÜN GÜNLERİM -EKREM ATAMER

Tera Online

HER GEÇEN GÜN biraz daha kalabalıklaşan DVO evrenindeki en yeni arkadaşımız TERA'ya merhaba deyin! TERA, *The Exiled Realm of Arborea* gibi lore ile zenginleştirilmiş, kısmen zorlama bir kısaltma aslında. Oyun Kore çıkışlı ama pek yakında Avrupa ve Amerika'ya da gelecek. Şu sıralar betası devam ediyor, ben de YİM'imin sinyaliyle betaya katıldım. Gerçi sunucuları sürekli kapatıp açtılar, iki kere indirmem gerekti, ekran görüntüsü de alamadım ki hâlâ sebebinden emin değilim. Bu teknik sıkıntı yüzünden, kusura bakmayın, görüntüleri internetten seçmem gerekti. "Batıya yeni geliyorlar, zaten daha beta" diyerek bunlara takılmadım ve oyuna girdim.

YANARLI DÖNERLİ RYO

Oyunda dikkatiniz ilk çekecek şey, Unreal 3 motoruyla hazırlanmış olması. *WoW*, *WAR*, *Fallen Earth* falan oynayan ben, bir DVO'da böyle grafik görünce yamuldum tabii. Severim Unreal motorlarını. Yıllar öncesinden kalma orta karar bir ekran kartı kullanan benim için, sonuçlar tatmin edici oldu diyebilirim. Karakterler, mekânlar, efektler, hepsi hoşuma gitti. Uzakdoğuluların hep bir fantastik masal alemi anlayışı vardır ya hani, burada da gayet güzel vermişler o havayı. Çok anime gibi de değil, fazlasını sevmem, bence çok kararında olmuş. Bu konuda benden iyi not aldı ki ben grafik üstüne pek konuşmam, belki fark etmişsinizdir.

Gelelim oyunun içeriğine. Enteresan bir oyun TERA. DVO'larda pek görülmeyen bir savaş sistemine sahip. Her sınıfın çeşitli savunma metotları var, bu bazen kalkanla savunmak, bazen yana yuvarlanmak, bazen de büyüyle bir yöne doğru uçmak olabiliyor. Rakiplerinizin hareketlerini gözleyip buna göre kaçmanız lazım. Başta biraz ağır ve kolay gelse de, rakipleriniz güçlenip fantastik işlere giriştikçe olay eğlenceli olmaya başlıyor. Oyun bu sistem üstüne kurulduğundan, saldırılar da bu mantıktan nasibini alıyor. Özellikle toplu PvP çok enteresan bir hâl alıyor. Hedefleme üstüne kurulu oyunlardan sonra çok daha eğlenceli olduğunu söyleyebilirim ki daha yüksek seviyeleri görmüş değiliz. Sitedeki yetenek listelerini okuyunca insanın ağzı sulanıyor. Sırf Scorpion tarzı çeken kancası yüzünden bir Lancer açmaya değer mesela. PvP demişken, çoğu popüler DVO'nun aksine taraflar savaşı yok. PvP hemen her alanda, tüm oyuncular arasında yapılabiliyor.

İÇERİK DEĞERLENDİRMESİ

EŞYA SİSTEMİ
✓ Kendine has bir havası var ✓ Oyun eşya üstüne kurulu değil

GÖREV SİSTEMİ
✗ Getirdiği bir yenilik yok

DÖVÜŞ SİSTEMİ
✓ Karakterler farklı oynanış gösteriyor ✓ Aksiyon dibe vuruyor
✗ Yetenekli oyuncular karşısında özellikle yeni oyuncuların işi zor

SINIF SİSTEMİ
✓ Sınıflar kendine has oynanışa sahipler ✓ Roller kendi aralarında değişiyor ✓ Sınıflar kendi içinde de glyphler ile farklılaşabiliyorlar

FAREME DOKUNMAYIN

Oyunun canımı en çok sıkan tarafı ise arabirimin hiç PC oyunu gibi hissettirmemesi oldu. Birden fazla kere konsollara çıkıp çıkmadığını kontrol ettim, sonra Xbox kontrol cihazlarıyla oynanabilecek şekilde tasarlandığını öğrendim. Detayına girmeyeyim ama konsol gibi işte, bir garip. Her şeyi tıklamaya, fareyi sürekli kullanmaya alışığız. Fare iptal edilmemiş ama tam entegre de edilmiş değil. "UI Mod" değiştirerek kullanıyoruz imleci.

Güzel olacak gibi görünüyor TERA. Hayır, *WoW*'u öldürmeyecek, ama zaten en hoş yanı da bunu hedeflememesi. Sırf oyun sisteminin kendine has olması bile denemeye değer yapıyor oyunu. Umarım bu potansiyeli doğru şekilde değerlendirirler.

Tieflinglere benzettiğim Castanic bir abla. Zırhı epey koruyucu görünüyor, değil mi?

Elin isimli bu çocuk görünümlü ablalar yetişkin gibi davrandığından oyunun yaş sınırı tartışmalı.



NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Farklı oynanış hissi ✓ Her alanda hissedilen, kendine has tarzı ✓ İki tarafın savaşı üstüne kurulmamış ✓ Grafiklerle zenginleştirilen atmosfer ✗ Lore çekici değil ✗ Oynanış bazen yorucu olabiliyor ✗ Görevler 2000 yılından kalma duruyor ✗ Arabirim fazla konsolvari



→ **Tür:** Devasa Online Rol Yapma Oyunu → **Yapım:** Bluehole Studio → **Dağıtım:** En Masse Entertainment → **Aylık Ücret:** Belli değil/P2P → **Yaş sınırı:** 12
→ **Sistem:** Ekonomik → **Web sitesi:** tera.enmasse.com → **Çıkış tarihi:** Mayıs 2012

MOSCOW FIVE – ALEXANDER "XEK" ZOBKOV

Geçtiğimiz ay Kingston Trilogy Tour finali için İstanbul'a gelen iki büyük Counter-Strike takımından bir tanesi olan Moscow Five'dan Alexander "xek" Zobkov var yanımızda.



Merhaba Alexander, öncelikle ülkemize hoş geldin. Moscow Five, tam da beklediğimiz gibi Rusya'daki elemelerden şampiyon olarak çıktı ve İstanbul'daki finale katılmaya hak kazandı. Türkiye'ye ilk gelişin mi bu, İstanbul hakkında ilk izlenimlerin neler?
Takımımızdan bazı arkadaşlar daha önce Türkiye'ye tatil amaçlı gelmişti ama benim ilk gelişim. Uçaktan indiğimiz ilk andan itibaren çok sıcak insanlarla karşılaştık. Türklerin sıcak kanlı olduklarını zaten biliyorduk ama burada bizleri seven çok fazla insanın olması da bizi çok mutlu etti.

Bunları duyduğumuz için biz de çok mutlu olduk. Türkiye'de sizi takip eden çok fazla hayranınız var, peki senin önceden tanıdığın Türk takımları var mıydı?
Katıldığımız uluslararası organizasyonlarda ülkenizi temsil eden takımları biliyordum sadece. Türk takımları olarak, Dreamhack 2010'a katılan HWA'yı ve ondan önce de Dark Passage'ı biliyordum.

Bugün ilk maçınızı, temsilcimiz HWA'ya karşı oynadınız. Gerçekten agresif bir oyun tarzınız vardı, rakibin oyun düzenini bozmaya yönelik stratejileriniz sayesinde güzel bir oyun çıkardınız. HWA takımı ve maçla ilgili görüşlerin nelerdir?
Evet, buraya gelmeden önce ciddi bir taktiksel çalışmaya girmiştik. Rakibimiz Na`Vi de olsa HWA da olsa oyun tarzımız aynı olacaktı. Çünkü bildiğiniz gibi artık Avrupa'da pek çok takım bu tarzda oyun kurmaya çalışıyor ve agresif bir oyun tarzı uyguluyor. Biz de bugün bunu yaparak rakibimizin kurmak istediği taktikleri bozduk ve kendi oyunumuzu kurmayı başardık. HWA gerçekten ciddiye alınacak bir takım ve güçlü bir ekip. Fakat sanırım bizim turnuva tecrübemiz, maçın yönünü değiştiren ana etken oldu.

Bir sonraki rakibiniz Ukrayna şampiyonu olan ve Intel Extreme Masters'ta yenildiğiniz Na`Vi. Çok daha zor bir maç olacak sizin için. IEM6 Kiev elemelerinde elendiğiniz rakibinize karşı bugün neler yapmayı planlıyorsunuz? Maçla ilgili görüşlerin neler?
Na`Vi gerçekten çok güçlü bir ekip ama biz de onlar kadar tecrübeli ve iyi bir takımız. IEM6 Kiev elemelerini geride bıraktık ve bugün için biraz önce de dediğim gibi ciddi şekilde hazırlandık. Harita seçimi ve oyun sırasında uygulayacağımız stratejileri çok önceden belirlemiştik zaten. İyi bir sonuç elde edeceğimize inanıyorum.

Organizasyon ve turnuva alanı hakkındaki görüşlerini merak ediyorum bir de...
Turnuva alanı gerçekten çok hoş. Türk oyuncuların ve hayranlarımızın bize gösterdiği ilgiden dolayı güzel vakit geçiriyoruz. Gelecekte umarım daha büyük organizasyonlara da imza atarsınız.

Umarım daha büyük bir organizasyonda yeniden görüşürüz 2012'de. Bu güzel sohbet için teşekkür ediyorum ve size Na`Vi karşısında da başarılar diliyorum.
Ben teşekkür ederim. **–Oğuz**

OYUNU OKULUNDA ÖĞRENİN

StarCraft II şüphesiz hem RTS hem de eSpor dünyasında önemli bir isim olarak yerini aldı. Ülkemizde ve dünya çapında sayısız turnuvalar düzenleniyor. Peki siz de oyununu alan ama daha başlar başlamaz bir dizi zergling tarafından SCV'leri dağıtılan kişilerden misiniz? Ya da bir sürü kaynağınız var ama oyunu verdiniz mi? Belki de Terran'a ana hikâyeden alıştınız ama şu Zerg'ü hiç beceremiyorsunuz? O zaman sizi StarCraft II Akademisi'ne bekliyoruz.

Her biri sağlam oyuncular olan **Sleeep** (Protoss), **Uliking** (Zerg) **ve Spartacus** (Terran) üçlüsünün öğretmenlik yaptığı StarCraft II Akademi, yeni oyuncuların elinden tutup onları kendilerini geliştirecek seviyeye getirmeyi amaçlıyor. Şu an için iki aylık bir proje olarak tasarlanan Akademi, siz bu satırları okurken temellerin anlatılacağı ilk ayını doldurmuş ve ırklara özel derslerin olduğu ikinci ayına girmiş olacak. Ama korkmayın, *http://www.youtube.com/user/Starcraft2Akademisi* adresindeki kanallarından tüm dersleri izleyebilirsiniz.

İki aylık bir proje küçük gibi görünse de, Türkiye'de SC2'nin gelişmesi için oldukça emek harcayan bu üç arkadaş, bu kadarla durmayı planlamıyor. Şu an kesin sınırları çizilmese de, "öğrenciler" arası maç ve turnuvalardan öğretim ya da başka amaçlı projelere kadar hayata geçirmek istedikleri farklı fikirleri de var. Siz de SC2 konusunda kendinizi geliştirmek istiyorsanız dakika durmayın. Hatta sırf SC2 camiasına destek olmak için bile olsa kanallarına gidin, üye olun, dersleri izleyin, yorum yaparak kendilerine destek ve cesaret verin. Kim bilir, belki ileride çok daha ilginç oluşumların gerçekleşmesine katkıda bulunursunuz. **–Ekrem**

Akademi Bağlantıları
http://www.facebook.com/Starcraft2Akademisi
http://www.youtube.com/user/Starcraft2Akademisi
http://www.own3d.tv/Starcraft2Akademi

AKADEMİSİ
facebook STARCRAFT2AKADEMISI
YouTube STARCRAFT2AKADEMISI
TERRAN HOCALARI SEÇKİN "SPARTACUS" ÖNEN
PROTOSS HOCALARI TURUSHAN "SLEEEP" AKTAY
ZERG HOCALARI ULAS "ULIKING" NUHOGLU
Organizator: Pentagram
STARCRAFTTURKIYE.COM/TV
STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

TÜRK FIFA'CILAR AVRUPA'YI FETHETTİ

Avrupaaa Avrupaa duy sesimizi, bu gelen… Ups pardon! Maçın bittiğini unuttum ve hâlâ aklım orada, kusura bakmayın. Biraz önce yine bir şampiyonluk aldık da, yazıma başlarken o atmosferi geride bırakamadım bir an :)

Şöyle bir genele bakacak olursak, Türk FIFA oyuncularımızın bu sezon eSpor'a ve ESL'e ciddi anlamda heyecan ve renk kattıklarını söyleyebiliriz. Aslında onları geçmişten de çok iyi tanıyorduk ama bu sezon üstün bir performans göstererek bizlere FIFA ateşini hissettirmeyi başardılar. Fakat Avrupa'ya geçmeden önce ESL Türkiye Winter Cup Series'e bir göz atalım.

ESL Türkiye tarafından düzenlenen ve 8 ayaklı bir sisteme dayanan FIFA12 Winter Cup Series'de heyecan dolu maçları geride bıraktık. Şampiyonumuz bizi yine şaşırtmadı, eminiz adını önümüzdeki günlerde uluslararası turnuvalarda da sıkça duyacaksınız. Kimden mi bahsediyoruz? Tabii ki **Emre "Riv9" Kayır**. Winter Cup Series büyük finaline kadar yakın takipçisi **Hami "Hqmi61" Şengezer**'in markajında kalan Emre, 8. ayağın finalinde Hami'yi tek golle geride bırakarak en büyük rakibi karşısında şampiyonluğa ulaştı. Sezon boyunca topladığı 66 puanla Emre "Riv9" Kayır şampiyon olurken, 2. sırada 40 puanla Hami "Hqmi61" Şengezer ve 3. sırada 36 puanla **Uğur "Wolborq" Bayram** yer aldı.

Sıra geldi Avrupa başarılarımıza... Hatırlarsanız, 2 ay önce ESL Avrupa Night Cup Series'de Sertan "KennyOii" Kay'ın şampiyonluğunu kutlamıştık. 2. sezondaysa yine şampiyon bir Türk oyuncumuz oldu. Winter Cup Series şampiyonumuz Emre, ESL Avrupa Night Cup 2. sezon ilk turnuvasında finalde Belçikalı rakibi Ben "toyboy51" Torbeyns karşısında 3-1 galip gelerek ilk kupayı kaldırmayı başardı. 2. turnuvadaysa Fransız rakibi Remi karşısında 4-1 gibi rahat bir skorla galip ayrılmasını bildi ve ilk 2 cup'ta kupayı kazanmayı başardı. Sizler de Türk FIFA oyuncularıyla bu coşkuyu yaşamak istiyorsanız **www.esl.eu/tr** adresinden stada giriş biletinizi almayı unutmayın! **–Oğuz**



ASUS STARCRAFT II ÇILGIN ÇEKİRGELER TURNUVASI

Bu ay ESL'e Asus StarCraft II Cup damgasını vuracak. Birbirinden güzel ödülleri kazanmak ve Türkiye'nin en eğlenceli topluluklarından biri olan SC2'cilerin arasına girmek için bu fırsatı kaçırmayın!



NATUS VINCERE – YEGOR "MARKELOFF" MARKELOV

Na`Vi'nin yıldız oyuncusu Markeloff'u yakalamışken röportaj almadan bırakmadık tabii ki.



İstanbul'a ilk kez geldiğini biliyoruz, izlenimlerin neler oldu?
Herkes bizi çok sıcak karşıladı, Kingston ekibi çok ilgili ve alakalıydı. Açıkçası hiç alışık olmadığımız bir ilgiyle karşılaştık. Herkes güleryüzlü ve bizlere karşı çok kibardı, konakladığımız yerlerse çok hoş ve eğlenceliydi. İstanbul gördüğüm kadarıyla çok büyük ve güzel bir şehir.

Bizler zaten Na`Vi oyuncularının sıcakkanlı ve samimi olduklarını biliyorduk, burada da saatlerce hayranlarınıza fotoğraf verdiniz; biz de bu yüzden teşekkür ederiz. Maça gelecek olursak, temsilcimiz HWA karşısında 16-12 galip ayrıldınız. Maçla ilgili görüşlerin nelerdir?
HWA ile geçen sene de karşılaşmıştık, bugünse bize karşı gerçekten çok iyi oynadılar. Bizim en kötü haritamızın de_nuke olduğunu pek çok rakibimiz biliyor. HWA da bunu bize karşı güzel kullandı. Ekibin geçen seneden bu zamana kendine çok şey kattığını söyleyebiliriz.

Yaklaşık 10 gün önce Intel Extreme Masters Kiev şampiyonu oldunuz. Bu yüzden de buraya moraliniz yüksek geldiniz diyebiliriz. IEM'de Moscow 5'ı yenmiştiniz ve bugün tekrar karşılaşacaksınız. Moscow 5 maçı öncesinde neler düşünüyorsun?
Moscow 5 oyunumuzu çok iyi bilen ve bizim de tanıdığımız bir takım. Zaten buraya gelmeden önce de finalde onlarla karşılaşacağımızı ve hangi haritayı oynayacağımızı tahmin ediyorduk, 1 hafta öncesinden de bu haritaları çalışmaya başlamıştık. Birtakım stratejilerimiz tabii ki var; fakat şu an maçla ilgili tahmin yürütmek için erken. Güçlü bir ekip ve her türlü sonucun çıkabileceği bir maç, izleyip göreceğiz.

Bu güzel sohbet için teşekkür ediyorum ve ileride tekrar görüşebilmeyi diliyorum.
Ben de teşekkür ederim. İleriki organizasyonlarda görüşmek üzere. **–Oğuz**

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

YENİDEN YAPIMLARIN VE EL KONSOLLARININ AYINI YAŞIYORUZ. MGS HD COLLECTION BİZİ YENİDEN BAŞINA HAPSEDERKEN, AYIN EN ÇOK ŞAŞIRTANI İSE PS VITA'DAKİ UNCHARTED: GOLDEN ABYSS OLDU. HA, BİR DE JUST DANCE 3. HAYDEEEEE!

FPS (First Person Shooter)



BATTLEFIELD 3
PC, PS3, 360

FPS seviyorum deyip de BF3'ü oynamamış olmanız mümkün değil. Serinin şimdiye kadar yapılmış en iyi, ama benzerlerinin yanında hafif sönük kalan tek kişilik senaryo modu, yeni eklenen Co-Op modu, pastanın üstündeki vişne şekeri gibi. Ama esas olay, inanılmaz derecede geniş, dilediğiniz taktiği yapabileceğiniz kadar derin, ama yine de bir şekilde hemen kapıp başlayabileceğiniz kadar da oyuncu dostu, müthiş, mükemmel bir oyun. Kaçırmayın!

The Darkness II (Yeni)
PC, PS3, 360
Karanlığın içinden gelen The Darkness II, bizi gafil avladı. İlk oyundan sonra çizgi romanımsı grafiklere dönen oyunun bu kadar iyi çıkacağını hiç beklemiyorduk doğrusu.

Halo: 10th Anniversary Edition
360
İlk Halo'nun üstünden 10 yıl ne zaman geçti ha? Vay be... Xbox'ı konsol piyasasına sokan oyun Halo, yenilenmiş grafikleriyle 10 yıl sonra yeniden karşımızda.

Call of Duty: Modern Warfare 3
PC, PS3, 360
Cpt. Price ve mahdumlarının savaşında son perdeye gelindi. Multiplayer'ı bu sefer pek gelişmemiş olsa da tek kişilik senaryo ve Co-Op bölümleriyle günü kurtarıyor MW3.

GoldenEye 007: Reloaded
PS3, 360
Daha önce Wii'ye çıkan Goldeneye'ın, PS3 ve 360 için elden geçirilmiş versiyonu hiç de fena değil.

Resistance 3
PS3
Üçüncü oyunuyla tam anlamıyla kendine gelen Resistance serisi, hem tek kişilik hem de multiplayer moduyla tatmin etmeyi başarıyor.

Crysis 2
PC, PS3, 360
Görsel olarak dünyanın en iyi FPS'lerinden olan Crysis 2, Hans Zimmer'in müzikleri ve üç platforma birden çıkmasıyla Crysis markasını farklı bir boyuta taşıyor.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
PC, PS3, 360

Kuzeyden bir güneş doğdu üstümüze, ışığından gözlerimiz kamaştı. Biz tüm güzelliğine rağmen, Oblivion'dan da "konsollaştırılmış" bir rol yapma oyunu beklerken, birçok alanda daha giriftleşmiş, kendine güvenen, sınırsız bir oyun süresi sunarmış gibi görünen bir oyunla çıktı Bethesda karşımıza. Ne kadar övsek, ne kadar yere göğe sığdıramasak yeridir.

Kingdoms of Amalur: Reckoning (Yeni)
PC, PS3, 360
Bir yandan Salvatore'nin yazdığı hikâyesi, diğer taraftan McFarlane'in tasarımlarıyla, KoA'nın başarısız olması imkânsızdı. Aksiyon ve RYO'nun çok iyi bir bileşimi olmuş.

Final Fantasy XIII-2
PS3, 360
Final Fantasy 13'ü fazla çizgisel bulanlara kendini affettirmek isteyen Square, bu kez eski oynanışa daha yakın bir oyunla karşımızda.

Xenoblade Chronicles
Wii
Her ay çıkan bir oyuna "Wii'nin son büyük oyunu" diye diye aylar geçti. Xenoblade Chronicles da muhteşem bir RYO oyunu ve Wii'de oynanmayı hakediyor.

Deus Ex: Human Revolution
PC, PS3, 360
Dünyasındaki detaya gösterdiği özen, hikâyesinin derinliği, engellere dilediğiniz gibi yaklaşmanıza izin veren oynanışıyla, yeni nesil rol yapma oyunları içinde hak ettiği yeri alıyor.

Bastion
PC, PS3, 360
Amiga action-adventure'larına dayanılmaz bir özlem duyuyorsanız, bu minik ama müthiş oyunu arıyorsunuz demektir.

The Witcher 2: Assassins of Kings
PC
Dragon Age 2'yi falan unutun, PC'cilerin hak ettiği RYO kesinlikle bu. Ve Witcher 2, bu yıl çıkmış en iyi rol yapma oyunu.

AKSİYON



METAL GEAR SOLID HD COLLECTION (Yeni)
PS3, 360

Yıllardır bir türlü MGS ile tanışamamış oyuncular için bu paket bulunmaz bir fırsat! Oyun dünyasının en önemli aksiyon/gizlilik serisi MGS artık hem 360 sahipleriyle buluşuyor, hem de serinin daha önce PSP'ye çıkmış olan Peace Walker oyunu da konsol sahiplerinin beğenisine sunuluyor. Bu üç oyunu sıradan oynamaya kalkarsanız, en az 60 saatinizi başından kalkmadan geçireceğiniz garanti!

Soulcalibur V (Yeni)
PS3
10 küsur yıldır "yeniden anlatılan" bir hikâyeyi işlese de, kimsenin SC'u hikâyesi nedeniyle oynadığını sanmıyoruz. Yine çok güzel olmuş bu dövüş oyunu.

Uncharted: Golden Abyss (Yeni)
PS Vita
Yepyeni bir Nathan Drake macerası, bu yeni konsolun en parlak çıkış oyunlarından birisini oluşturuyor. Grafikleriyle PS3 sürümünden hiç de aşağı kalır yanı yok.

Resident Evil: Revelations (Yeni)
3DS
Onca Resident Evil oyunundan sonra, hâlâ ana hikâyeyle ilgili pek az şeyin biliniyor olmasına siz de kıl oluyor musunuz? Revelations'a buyurun o zaman! (Oyun güzel.)

Alan Wake's American Nightmare (Yeni)
360
Orijinal Alan Wake PC'ye çıkmış iken, Xbox 360 için aksiyona dayalı bir oyun olan American Nightmare de boy gösterdi. Hiç de fena değil üstelik.

Uncharted 3: Drake's Deception
PS3
UC3 oynayan yanında oturuyorsanız, oradan kalkmanız mümkün değil. Kesinlikle son yılların en sinematik, başından sonuna kadar yakanızı bırakmayan en iyi oyunlarından.

Batman: Arkham City
PC, PS3, 360
Rocksteady bu oyunla kendisini en büyük oyun yapımcıları listesine sokmayı başarıyor. PC versiyonu da çıktığına göre, artık halay çekebiliriz! (Batman halayı!)

Asla ve asla yeniden yapılmasın dediğin oyun hangisidir?

1. *BioWare yapacaksa eski BioWare oyunlarının remake'i yapılmasın. Bu kafayla mahvederler çünkü güzelim oyunları... -CAN*
2. *Duke Nukem'in remake'i asla yapılmasın... Bir nesil daha harcanmasın. -MUSTAFA BURAK*
3. *Duke Nukem Forever. Duyurulduktan kaç sene sonra çıkacağını geçtim oyun dünyası böylesine büyük bir belirsizliği daha kaldıramaz. -EZEL*
4. *Mesela World of Warcraft... Gerçekten kötü bir fikir değil mi tüm insanlık için? -SERPİL*
5. *Combat School! Kırdığım joystiğin haddi hesabı yoktu bu oyunda. Yapmasınlar lütfen! -SİNAN*

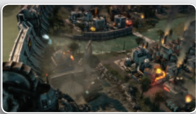
Sen VITA'min alacak mısın?

1. *Tabii ki. Ali'ye Vita kalmasın diye piyasadaki tüm Vita'ları alırım gerekirse. 3DS oynasın o. -CAN*
2. *Aslında pek düşünmüyorum, taşınabilir konsollara hâlâ alışamadım. -MUSTAFA BURAK*
3. *Fare-klavye ikilisi üzerine edilmiş bir yeminim var, bozmam arkadaş. -EZEL*
4. *Şimdilik vitamini kabuğundadır diye kutusuyla oyalanıyorum ama eninde sonunda bir Vita'm olacak. -SERPİL*
5. *Benim var idi, sonra dizime bir Can yedim (versene geri!) -SİNAN*

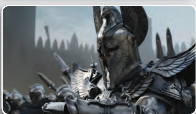
Karlar ülkemizi terk ederken, bu kış sende ne gibi bir iz bıraktı?

1. *Guen'i bahçeye çıkarıp kardan kedi yapmam kaldı. Üşüyünce kıyamadım, ısıttım ama hemen (mikrodalgada değil). -CAN*
2. *IAA isimli reklam yarışmasına hazırlandığım için stres bıraktı, özeti bu. -MUSTAFA BURAK*
3. *Karanlıkta bırakılmış Alan Wake misali, L.A. sokaklarından Gotham'ın en ücra köşesine kadar didik didik etmem. -EZEL*
4. *Önceki gün kafama Yeti düştü resmen! Nasıl bir iz bıraktığı meselesine hiç girmeyeyim, daha iyi. -SERPİL*
5. *Hayatımda ilk defa kardan adam, hatta kardan aile yapmış olmam kaldı. Kara yine de doyamadım ben ya, nerede Buzul Çağı? -SİNAN*

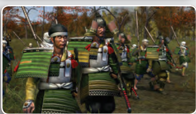
STRATEJİ



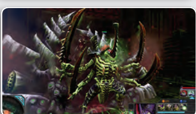
Anno 2070
PC
Alman yapımı Anno serisi geleceğe muhteşem bir şekilde taşınıyor. Kesinlikle son ayların en iyi stratejisi.



Might & Magic Heroes VI
PC
"Final kaçırtan" oyun geri döndü! Eğer okulunuzu seviyorsanız hiç bulaşmayın. "Şunu da toplayayım, şurayı da alayım" derken hayatınız kayar.



Shogun 2: Total War
PC
Bütün dünyayı yönettikten sonra sadece Japonya'ya dönmek kesecek mi diyorduk, kesiyormuş. Çok daha detaylı, çok daha güzel.

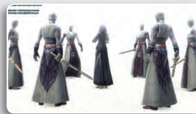


Dawn of War II: Retribution
PC
Strateji listemizin gediklisi Dawn of War 2, yeni eklenti paketi Retribution'la yeniden gündeme geliyor. Serinin en iyi eklentisi Retribution.

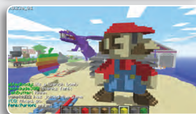


Civilization V
PC
İyi ki Sid Meier'in uygarlık takıntısı var, yoksa onun kadar iyi sıra tabanlı strateji oyunu yapacak adam bulmak zor. Civ 5 beklentilerimizi aşıyor, bambaşka bir boyuta geçiyor.

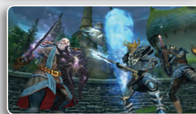
DVO & ONLINE



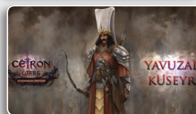
Star Wars: The Old Republic
PC
BioWare herkesi şaşırttı ve yapamaz denileni yaptı. World of Warcraft'a rakip olacak ilk büyük DVO The Old Republic.



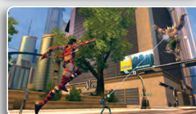
Minecraft
PC
Kutucuklardan ibaret bir dünya, henüz beta aşamasına bile geçmemiş bir oyun ve 2 milyondan fazla satış. İşte Minecraft'ın başarı hikayesi!



Rift
PC
Hele şükür, World of Warcraft kalitesinde bir devasa online geldi. İnanılmaz genişlikteki yetenek ağacı ve "Rift" sistemiyle göz dolduruyor.



Céiron Wars
PC
Hem browser'da hem de tek başına oynanabilen, Türk yapımı bir DVO Céiron Wars. Hükümran Senfoni'nin yapımcılarından başarılı bir oyun daha.



DC Universe Online
PC, PS3
Hem PC hem de PS3'te oynanabilen çok az sayıdaki (iki) DVO'dan biri DC Universe. Eksikleri var, ama hangi DVO ilk çıktığında yoktu ki? Biz bayağı beğendik, siz de bir şans verin.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Need for Speed: The Run
PC, PS3, 360
EA'in kışlık oyun serilerinden Need for Speed, bu yıl tüm zamanların en çizgisel halini alıyor: Batı'dan Doğu'ya doğru ABD seyahatine çıkıyor.



Forza Motorsport 4
360
Araba yarışı türü icat edileli, bu kadar gelişmişini görmediniz. Her araç bir rüya, her yarış bir macera. Eğer Xbox 360 sahibiyseniz, mutlaka, mutlaka bu piste çıkmalısınız.



Ace Combat: Assault Horizon
PS3, 360
"Havada geçen Modern Warfare" tanımlaması bu kez Ace Combat'a yakışıyor. Daha az sim, daha fazla sinematik, yine çok iyi.



TrackMania 2 Canyon
PC
Bu şahane oyunun sadece PC'de olması büyük bir kayıp. Tüm ülkelerden milyonlarca yarışçının çılgın pistlerdeki rekabetini mutlaka yaşamalısınız.



Driver: San Francisco
PC, PS3, 360
"Komada olduğunuz için şehirdeki tüm arabalara girebiliyorsunuz" gibi saçma bir fikirle ancak bu kadar eğlenceli bir oyun yapılabilirdi. Bravo

AYIN ALTIN OYUNLARI


MGS HD Collection


Uncharted: Golden Abyss

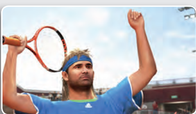

The Darkness II

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Oyun bakımından yoğun bir ay daha bekliyor bizi. Boşa harcayacak zamanı olacak kadar zenginseniz, buyurun menüye...

MART '12	
Armored Core V	PS3, 360
Asura's Wrath	PS3, 360
Blades of Time	PS3, 360
FIFA Street	PS3, 360
Kid Icarus Uprising	3DS
Kinect Rush: A Disney Pixar Adventure	360
Mass Effect 3	PC, PS3, 360
Metal Gear Solid: Snake Eater	3DS
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations	PS3, 360
Ninja Gaiden 3	PS3, 360
Rayman Origins	PC
Rayman Origins 3D	3DS
Resident Evil: Operation Raccoon City	PS3, 360
Ridge Racer Unbounded	PC, PS3, 360
Shogun 2: Total War - Fall of the Samurai	PC
Silent Hill HD Collection	PS3, 360
Silent Hill: Book of Memories	PSV
Silent Hill: Downpour	PS3, 360
Sniper: Ghost Warrior 2	PC, PS3, 360
Street Fighter X Tekken	PS3, 360
Twisted Metal	PS3
Unit 13	PSV
Yakuza: Dead Souls	PS3
NİSAN '12	
Devil May Cry: HD Collection	PS3, 360
Inversion	PC, PS3, 360
Kinect Star Wars	360
Port Royale 3	PC, PS3, 360
PROTOTYPE 2	PC, PS3, 360
Risen 2: Dark Waters	PC, PS3, 360
Test Drive: Ferrari Racing Legends	PC, PS3, 360
MAYIS '12	
Dragon's Dogma	PS3, 360
Max Payne 3	PC, PS3, 360
Mortal Kombat	PSV
Sniper Elite V2	PS3, 360
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	PS3, 360

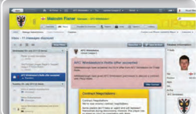
SPOR & MENAJERLİK



Top Spin 4
PS3, 360
Bu yıl futbol ve basketbol oyunlarının arasında kendisine yer arayan tenis oyunlarından en iyisi Top Spin 4.



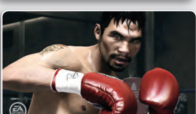
NBA 2K12
PC, PS3, 360
NBA tarihindeki en büyük starları bir araya getiren NBA 2K12, yine mükemmel. EA neden kendi NBA'ini geri çekti sanıyorsunuz?



Football Manager 2012
PC, PSP
800'den fazla yeni özellik, 50'den fazla lig ve yeni kural değişiklikleriyle tüm zamanların en gerçekçi, en derin menajerlik oyunu FM2012.



FIFA 12
PC, PS3, 360
Yeni çarpışma motoruyla zaman zaman bir komedi şovuna da dönüşen oyunumuz, hala futbol oyunlarının en iyisi.

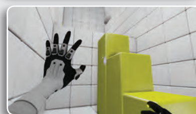


Fight Night Champion
PS3, 360
Boks oyunlarında gelinebilecek son noktaya gelmiş bulunuyor FNC. Hem hikâyesi hem de kariyer moduyla, bu sporla ilgilenmeyenlerce bile oynanabilir.

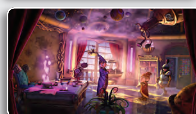
MACERA & BULMACA



To The Moon
PC
Son derece basit görünüşlü bu oyun, ne kadar güzel olabilir. Sizi beş dakika içinde güldürecek, ağlatacak, günlerce aklınızdan çıkmayacak kadar.



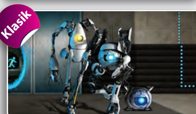
Q.U.B.E.
PC
Valve yine şahane bir Portal oyunuyla karş... Efendim? Eee, yönetmenimiz diyor ki bu bir Portal oyunu değilmiş... Allah Allah, peki ne o zaman?



Book of Unwritten Tales
PC
Bol eğlenceli, hafif meşrep, çılgın karakterler ve şahane seslendirmelerle dolu bir macera Book of Unwritten Tales.

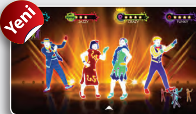


Limbo
PC, PS3, 360
Renksiz, müziksiz, ama görebileceğiniz en atmosferik oyunlardan biri! 360'a çıktığında gıptayla bakan PC ve PS3 oyuncuları da artık mutlu.

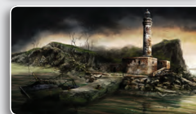


Portal 2
PC, PS3, 360
Son zamanların değil, tüm zamanların en iyi oyunlarından birine imza atmış yine Valve. Oyunun 15 dakikasına başka bir oyunun tamamındaki kadar unutulmaz an tıkıştırmışlar.

GARİP TÜRLER



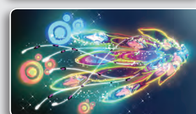
Just Dance 3
PS3, 360, Wii
Bu oyunun ismini duyar dururduk, ama hiç yüz vermemiştik bu aya kadar. Damla bir oturdu başına, kalkamadı. (Bi dakka! Dans oyununda oturmak mı?!)



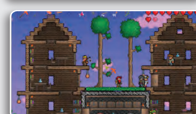
Dear Esther
PC
FPS oyunu türünden ateş etmeyi, silahı, sağlığı ve düşmanı çıkartırsanız, nasıl bir oyun elde edersiniz? Görünen o ki, oldukça iyi bir "oyun".



Catherine
PS3, 360
Korku, bulmaca, aksiyon, adventure türündeki uçuk kaçık oyunumuz Catherine'de, rüyalarında koyun olan bir adamı kadınların hışmından koruyoruz (?).



Child of Eden
PS3, 360
Müzik oyunlarının beğeneni kendine hastır. Ama müzik oyununu vücudunuzla oynamak tamamen yeni bir deneyim. Eğer Kinect'iniz varsa, direkt yapışın Child of Eden'a.



Terraria
PC
Minecraft'ın açtığı yoldan ilerleyen Terraria, iki boyutlu olmasına rağmen MC'den daha fazla "oynanacak şey" içeriyor. O zindana girmeyecektin dostum!

Kingdoms of Amalur
Reckoning™

Yeni bir RYO oynamak isteyen bünyelere ilaç gibi gelen Kingdoms of Amalur ile ilgili yazılabilecek çok konu var aslında. Aralarından karar vermek kolay olmadı ama yazıyı yeteneklere ağırlık vererek, mümkün olduğunda çok bilgi verecek şekilde ayarlamaya çalıştım. Bakalım kendini oyuna kaptıranlara yardımcı olabilecek miyiz?



Eser Güven

Bir T, Bir R, Bir K, Bir E

Bir Todd McFarlane, bir R.A. Salvatore, bir Ken Rolston ve bir Eser birlikte bara gitmiş. Todd arkadaşlarına dönüp demiş ki, "Yahu tamam biz Kingdoms of Amalur'un ardındaki beyinleriz de, şu yanımızdaki herif kimin nesi?" Eser pişkin pişkin sırıtmış, "Ehuehe! oyununuzla ilgili yazı yazacaktım da belki bir şeyler kaparım diye peşinize takılmıştım ama varsa yoksa evdeki dertlerinizden bahsediyorsunuz, en iyisi ben kendi işimi kendim yapayım". Halbuki kendisi bilmese de McFarlane'i çok severim ben. Bir kere Spawn çok acayip bir şey, hastasıyım. Figür koleksiyonumu geliştirmek için Dragons serilerinin peşinde az koşmuyorum. R.A. Salvatore bizim gibi fantastik edebiyat severler için zaten çok önemli bir isim. Ken Rolston'u ise Morrowind ve Oblivion'dan tanıyoruz. Üç isim arasında en az heyecan yaratan olmak gibi bir talihsizliği var ama olsun. İlk iki ismin hatırına bir göz atayım diye başına oturduğum Kingdoms of Amalur tam bir canavar çıkmasın mı? Hakkında olumlu da, olumsuz da eleştiriler var, o kısma ben karışmıyorum. Ama olumsuz yönleri bile oyunun süper bir hikâyeye sahip olduğu ve kurcalanacak birçok özellik sunduğu gerçeğini değiştirmiyor. Ben de bu ay bu özelliklerden bazılarına daha yakından bakmayı tercih ettim. Şimdi müsaadenizle bara geri döneyim de şu adamların dertlerine biraz daha ortak olayım. Farewell.

Alchemy

Oyunda iksir yaratmak için çalışma tezgâhlarında (workbench) elinizdeki malzemeleri birleştirmeniz gerekiyor. İksir tariflerini satın alabildiğiniz gibi malzemeleri kendiniz rastgele karıştırarak da tarif öğrenebiliyorsunuz ancak bu hiç de sağlıklı bir yöntem değil, çünkü yanlış yaparsanız değerli malzemelerinizi kaybediyorsunuz. O yüzden hangi iksir için hangi malzemenin gerektiğini, hangi malzemeden kaç tane kullanıldığını bilmek bu alanda ilerlemek için büyük önem taşıyor.

Oyunda Alchemy'nin üç seviyesi var: Basic, Advanced ve Master. Bu seviyeler de kendi aralarında 4, 3, 3 şeklinde seviyelere ayrılmış durumda. Örneğin Basic'in 3. seviyesine geldiğinizde üç malzemeli iksirler yapmaya başlayabiliyorsunuz. Advanced seviyesine geçtiğinizde dört malzemeli iksirlere geçiş yapıyorsunuz. Master seviyesinin en üst seviyesinde (10. seviye) ise tüm iksirleri yapabilir hale geliyorsunuz.

Malzemeler

Black Cohosh	Bloodroot	Cripplespore Caps	Eel Petal	Edelweiss	Embereyes	Essence of Fate	Leechwood Bark	Prismere Dust	Sative Fibers
Scarab Salts	Scarlet Flowstone	Scarwood Bark	Seaflax	Sky Blossom	Softscrabble Powder	Star Thistle	Tindertwig	White Flake	Ysa's Breath

İksirler için bulacağınız malzemeler üç kategoriye ayrılıyor: sık bulunanlar, az bulunanlar ve nadir bulunanlar. Ancak ilk iki kategori biraz mualakta, çünkü Daletarth'ta sıkça bulabildiğiniz bir malzeme Detyre'de çok az bulunabiliyor. Nadir bulunanlar kategorisi ise adının hakkını veriyor, çünkü genellikle özel hazinelerden çıkıyor veya ödül olarak kazanıyorsunuz. Dolayısıyla bu malzemeleri bulduğunuzda gerekli durumlarda kullanmak üzere saklamalısınız. Bu malzemelerden ilki olan *Essence of Fate* oyundaki en iyi iksirlerin yapımında kullanılıyor. Diğeri ise *Prismere Dust*, tecrübe iksirlerinin yapımında kullanılıyor ve özellikle *Essence of Fate* ile kullanıldığında müthiş sonuç veriyor.

Tarifler

Başta da söylediğim gibi tarif öğrenmenin iki yolu var: satıcılardan toplamak veya deneme yanılma yapmak. Çok sayıda tarifin bulunduğu oyunda satıcılardan tarif almak kesenizde ufak çaplı bir delik açabilir. Deneme yanılma yönteminde ise malzemelerin telef olabileceğini belirtmiştim. Ancak eğer üşenmiyorsanız ufak bir hileye başvurabilirsiniz. Tarifi satın almadan önce oyunu kaydedin, tarifte kullanılan malzemeleri not alın, oyunu yükleyin ve sanki kendiniz bulmuşçasına tarifi uygulayın. Ben olsam üşenirdim.

Minor iksirler: Bunlar iki malzeme kullanarak yapabileceğiniz iksirler.

Minor Alchemist's Art	1x Embereyes, 1x Sky Blossom
Minor Assassin's Evasion	1x Cripplespore Caps, 1x Sky Blossom
Minor Blacksmith's Craft	1x Tindertwig, 1x Sky Blossom
Minor Blazing Salve	2x Tindertwig, 1x Scarwood Bark
Minor Bleeding Resistance	2x Scarlet Flowstone, 1x Ysa's Breath
Minor Burning Sentinel	2x Tindertwig, 1x Edelweiss
Minor Current Stopper	2x Eel Petal, 1x Ysa's Breath
Minor Damage Boost	3x Sativa Fibers, 3x Star Thistle, 2x Scarwood Bark
Minor Damage Deflection	2x Sativa Fibers, 2x Star Thistle, 1x Ysa's Breath
Minor Dispelling Boost	1x Star Thistle, 1x Sky Blossom
Minor Experience Boost	2x Prismere Dust, 1x Leechwood Bark
Minor Flameguard	1x Tindertwig, 1x Ysa's Breath
Minor Flesh Eater	2x Black Cohosh, 2x Leechwood Bark
Minor Force Potion	2x Sativa Fibers, 1x Scarwood Bark
Minor Freezing Sentinel	2x White Flake, 1x Edelweiss
Minor Frostbite	2x White Flake, 1x Scarwood Bark
Minor Frostguard	1x White Flake, 1x Ysa's Breath
Minor Hardened Shell	2x Sativa Fibers, 2x Ysa's Breath
Minor Healing Potion	2x Black Cohosh, 1x Embereyes
Minor Healing Rege	2x Black Cohosh, 1x Scarlet Flowstone
Minor Jeweled Shilelagh	1x White Flake, 1x Sky Blossom
Minor Lightning Sentinel	2x Eel Petal, 1x Edelweiss
Minor Lightning Storm	2x Eel Petal, 1x Scarwood Bark
Minor Magebane	2x Star Thistle, 2x Ysa's Breath
Minor Magic Amplification	2x Star Thistle, 2x Scarwood Bark
Minor Magic Precision	2x Scarab Salts, 1x Star Thistle
Minor Mana Potion	2x Softscrabble Powder, 1x Embereyes
Minor Mana Regen	2x Softscrabble Powder, 1x Scarlet Flowstone

Minor Mana Sap	2x Softscrabble Powder, 2x Leechwood Bark
Minor Merchant's Command	1x Sativa Fibers, 1x Sky Blossom
Minor Phasewalk	2x Star Thistle, 1x Cripplespore Caps, 2x Sky Blossom
Minor Piercing Serum	2x Scarwood Bark, 1x Scarlet Flowstone
Minor Precision	2x Scarab Salts, 1x Sativa Fibers
Minor Social Grace	1x Leechwood Bark, 1x Sky Blossom
Minor Sorcerer's Intelligence	2x Softscrabble Powder, 2x Star Thistle
Minor Serpent's Venom	2x Cripplespore Caps, 1x Scarwood Bark
Minor Slashing Fury	2x Scarlet Flowstone, 1x Scarwood Bark
Minor Steeled Curtain	2x Seaflax, 1x Ysa's Breath
Minor Thief's Cunning	1x Eel Petal, 1x Sky Blossom
Minor Tracker's Draught	1x Scarab Salts, 1x Sky Blossom
Minor Venomguard	2x Cripplespore Caps, 1x Ysa's Breath
Minor Warrior's Strength	2x Black Cohosh, 2x Sativa Fibers
Purification Potion	2x Embereyes, 2x Ysa's Breath



Greater iksirler

Bunlar çoğunlukla üç malzeme kullanarak (birkaçı üst seviye olduğundan dört malzeme istiyor) yapabileceğiniz iksirler ve genellikle sık bulunmayan malzemelerden yoğun biçimde gerektiriyorlar. Bunları yapabilmek için öncelikle Alchemy yeteneğinizi geliştirmeniz gerek.

Greater Alchemist's Art	2x Embereyes, 2x Sky Blossom, 1x Bloodroot
Greater Assassin's Evasion	2x Cripplespore Caps, 2x Sky Blossom, 1x Bloodroot
Greater Blacksmith's Craft	2x Tindertwig, 2x Sky Blossom, 1x Bloodroot
Greater Blazing Salve	3x Tindertwig, 2x Scarwood Bark, 1x Bloodroot
Greater Bleeding Resistance	2x Scarlet Flowstone, 2x Ysa's Breath, 1x Seaflax
Greater Burning Sentinel	3x Tindertwig, 2x Edelweiss, 1x Seaflax
Greater Current Stopper	2x Eel Petal, 2x Ysa's Breath, 1x Seaflax
Greater Damage Boost	4x Sativa Fibers, 4x Star Thistle, 3x Scarwood Bark, 1x Essence of Fate
Greater Damage Deflection	3x Sativa Fibers, 3x Star Thistle, 2x Ysa's Breath, 1x Essence of Fate
Greater Dispelling Boost	2x Star Thistle, 2x Sky Blossom, 1x Bloodroot
Greater Experience Boost	3x Prismere Dust, 2x Leechwood Bark, 1x Bloodroot
Greater Flameguard	2x Tindertwig, 2x Ysa's Breath, 1x Seaflax
Greater Flesh Eater	3x Black Cohosh, 3x Leechwood Bark, 1x Scarwood Bark
Greater Force Potion	3x Sativa Fibers, 3x Scarwood Bark, 1x Bloodroot
Greater Freezing Sentinel	3x White Flake, 2x Edelweiss, 1x Seaflax
Greater Frostbite	3x White Flake, 2x Scarwood Bark, 1x Bloodroot
Greater Frostguard	2x White Flake, 2x Ysa's Breath, 1x Seaflax
Greater Hardened Shell	3x Sativa Fibers, 3x Ysa's Breath, 1x Seaflax
Greater Healing Potion	3x Black Cohosh, 2x Embereyes, 1x Bloodroot
Greater Healing Rege	3x Black Cohosh, 2x Scarlet Flowstone, 1x Bloodroot
Greater Jeweled Shilelagh	2x White Flake, 2x Sky Blossom, 1x Bloodroot
Greater Lightning Sentinel	3x Eel Petal, 2x Edelweiss, 1x Seaflax
Greater Lightning Storm	3x Eel Petal, 2x Scarwood Bark, 1x Bloodroot
Greater Magebane	3x Star Thistle, 3x Ysa's Breath, 1x Seaflax
Greater Magic Amplification	3x Star Thistle, 3x Scarwood Bark, 1x Bloodroot
Greater Magic Precision	3x Scarab Salts, 2x Star Thistle, 1x Scarwood Bark
Greater Mana Potion	3x Softscrabble Powder, 2x Embereyes, 1x Bloodroot
Greater Mana Regen	3x Softscrabble Powder, 2x Scarlet Flowstone, 1x Bloodroot
Greater Mana Sap	3x Softscrabble Powder, 3x Leechwood Bark, 1x Scarwood Bark
Greater Merchant's Command	2x Sativa Fibers, 2x Sky Blossom, 1x Bloodroot
Greater Phasewalk	2x Star Thistle , 1x Cripplespore Caps , 2x Sky Blossom, 1x Essence of Fate
Greater Piercing Serum	3x Scarwood Bark, 3x Scarlet Flowstone, 1x Sativa Fibers
Greater Precision	3x Scarab Salts, 2x Sativa Fibers, 1x Scarwood Bark
Greater Social Grace	2x Leechwood Bark, 2x Sky Blossom, 1x Bloodroot
Greater Sorcerer's Intelligence	3x Softscrabble Powder, 3x Star Thistle, 1x Bloodroot
Greater Serpent's Venom	3x Cripplespore Caps, 2x Scarwood Bark, 1x Bloodroot
Greater Slashing Fury	3x Scarlet Flowstone, 2x Scarwood Bark, 1x Bloodroot
Greater Steeled Curtain	2x Seaflax, 2x Ysa's Breath, 1x Bloodroot
Greater Thief's Cunning	2x Eel Petal, 2x Sky Blossom, 1x Bloodroot
Greater Tracker's Draught	2x Scarab Salts, 2x Sky Blossom, 1x Bloodroot
Greater Venomguard	2x Cripplespore Caps, 2x Ysa's Breath, 1x Seaflax
Greater Warrior's Strength	3x Black Cohosh, 3x Sativa Fibers, 1x Bloodroot
Liquid Seduction	1x Scarwood Bark, 1x Tindertwig, 1x Sky Blossom

Master İksirler

İşte oyundaki en baba iksirler. Bunların tariflerini de, malzemelerini de bulmanız zor.
Essence of Fate nadir bulunan bir malzeme olduğundan rastgele değil, seçerek iksir yapmanız daha iyi olacaktır.

Fate Potion	4x Essence of Fate
Master Alchemist's Art	2x Embereyes, 2x Sky Blossom, 2x Bloodroot, 1x Essence of Fate
Master Assassin's Evasion	2x Cripplespore Caps, 2x Sky Blossom, 2x Bloodroot, 1x Essence of Fate
Master Blacksmith's Craft	2x Tindertwig, 2x Sky Blossom, 2x Bloodroot, 1x Essence of Fate
Master Blazing Salve	3x Tindertwig, 2x Scarwood Bark, 1x Bloodroot, 1x Essence of Fate
Master Bleeding Resistance	2x Scarlet Flowstone, 2x Ysa's Breath, 1x Seaflax, 1x Essence of Fate
Master Burning Sentinel	3x Tindertwig, 2x Edelweiss, 1x Seaflax, 1x Essence of Fate
Master Current Stopper	2x Eel Petal, 2x Ysa's Breath, 1x Seaflax, 1x Essence of Fate
Master Dispelling Boost	2x Star Thistle, 2x Sky Blossom, 2x Bloodroot, 1x Essence of Fate
Master Experience Boost	3x Prismere Dust, 2x Leechwood Bark, 2x Bloodroot, 1x Essence of Fate
Master Force Potion	3x Sativa Fibers, 3x Scarwood Bark, 2x Bloodroot, 1x Essence of Fate
Master Flameguard	2x Tindertwig, 2x Ysa's Breath, 1x Seaflax, 1x Essence of Fate
Master Flesh Eater	3x Black Cohosh, 3x Leechwood Bark, 2x Scarwood Bark, 1x Essence of Fate
Master Frostbite	3x White Flake, 2x Scarwood Bark, 1x Bloodroot, 1x Essence of Fate
Master Frostguard	2x White Flake, 2x Ysa's Breath, 1x Seaflax, 1x Essence of Fate
Master Freezing Sentinel	3x White Flake, 2x Edelweiss, 1x Seaflax, 1x Essence of Fate
Master Hardened Shell	3x Sativa Fibers, 3x Ysa's Breath, 2x Seaflax, 1x Essence of Fate
Master Healing Potion	3x Black Cohosh, 2x Emebereyes, 1x Bloodroot, 1x Essence of Fate
Master Health Regen	3x Black Cohsoh, 2x Scarlet Flowstone, 1x Bloodroot, 1x Essence fo Fate
Master Jeweled Shilelagh	2x White Flake, 2x Sky Blossom, 2x Bloodroot, 1x Essence of Fate
Master Lightning Sentinel	3x Eel Petal, 2x Edelweiss, 1x Seaflax, 1x Essence of Fate
Master Lightning Storm	3x Eel Petal, 2x Scarwood Bark, 1x Bloodroot, 1x Essence of Fate
Master Magebane	3x Star Thistle, 3x Ysa's Breath, 2x Seaflax, 1x Essence of Fate
Master Magic Amplification	3x Star Thistle, 3x Scarwood Bark, 2x Bloodroot, 1x Essence of Fate
Master Magic Precision	3x Scarab Salts, 2x Star Thistle, 2x Scarwood Bark, 1x Essence of Fate
Master Mana Potion	3x Softscrabble Powder, 2x Embereyes, 1x Bloodroot, 1x Essence of Fate
Master Mana Regen	3x Softscrabble Powder, 2x Scarlet Flowstone, 1x Bloodroot, 1x Essence of Fate
Master Mana Sap	3x Softscrabble Powder, 3x Leechwood Bark, 2x Scarwood Bark, 1x Essence of Fate
Master Merchant's Command	2x Sativa Fibers, 2x Sky Blossom, 2x Bloodroot, 1x Essence of Fate
Master Piercing Serum	3x Scarwood Bark, 3x Scarlet Flowstone, 2x Sativa Fibers, 1x Essence of Fate
Master Precision	3x Scarab Salts, 2x Sativa Fibers, 2x Scarwood Bark, 1x Essence of Fate
Master Social Grace	2x Leechwood Bark, 2x Sky Blossom, 2x Bloodroot, 1x Essence of Fate
Master Sorcerer's Intelligence	3x Softscrabble Powder, 3x Star Thistle, 1x Bloodroot, 1x Essence of Fate
Master Serpent's Venom	3x Cripplespore Caps, 2x Scarwood Bark, 1x Bloodroot, 1x Essence of Fate
Master Slashing Fury	3x Scarlet Flowstone, 2x Scarwood Bark, 1x Bloodroot, 1x Essence of Fate
Master Steeled Curtain	2x Seaflax, 2x Ysa's Breath, 1x Bloodroot, 1x Essence of Fate
Master Thief's Cunning	2x Eel Petal, 2x Sky Blossom, 2x Bloodroot, 1x Essence of Fate
Master Tracker's Draught	2x Scarab Salts, 2x Sky Blossom, 2x Bloodroot, 1x Essence of Fate
Master Venomguard	2x Cripplespore Caps, 2x Ysa's Breath, 1x Seaflax, 1x Essence of Fate
Master Warrior's Strength	3x Black Cohosh, 3x Sativa Fibers, 1x Bloodroot, 1x Essence of Fate

Çalışma Tezgâhları

Aklımıza esen her yerde iksir yapamıyoruz, iksir olayına girmek için çalışma tezgâhına ihtiyacımız var.
Kendinize bir ev satın aldıktan sonra (Webwood'daki A Tangled Web görevinin ardından – evin ismi Gossamer End) parayı bayılıp eve de tezgâh kurdurabiliyorsunuz, ama o zamana kadar size yardımcı olacak olan tezgâhları şuralarda bulacaksınız:

ODARATH'TAKİ GORHART: GOLDEN AGE ACADEMY
GLENDARA'DAKİ DIDENHIL: CRAFTING HALL
WEBWOOD'DAKİ CANNEROC
HELMGARD KEEP
RATHIR
ADESSA





Blacksmithing

Kingdoms of Amalur'da çeşitli bileşenler yardımıyla zırh ve silah üretebiliyorsunuz. Bileşenleri elde etmek için bulduğunuz eşyaları parçalamanız gerekiyor. Tabii ki bu yeteneği de olur olmaz yerde kullanamıyorsunuz, yeni eşya üretmek veya parçalamak için ocağa ihtiyaç duyuyorsunuz.

Bileşenler

Bir eşya yaratmak için bileşene ihtiyacımız var. Mesela kılıç mı yapmak istiyoruz? Kılıç dediğin kabzasız olmaz. Miğfer mi yapacağız? Perçin lazım. Bu bileşenleri elimizdeki diğer eşyaları parçalayarak elde ediyoruz. Blacksmithing yeteneğimiz geliştikçe elde edebileceğimiz bileşenlerin kalitesi de yükseliyor. Beş farklı bileşen seviyesi mevcut: Basic (genellikle beyaz eşya), Improved (yeşil eşya), Greater (mavi eşya), Master (mor eşya) ve Flawless (manyak eşya). Zaten bu renk sınıflandırmasını WoW gibi oyunlardan biliyoruz, burada da aynı mantık söz konusu. Ancak burada bilmemiz gereken bir konu daha var, eşyamız ne kadar kaliteli olursa tamir etmesi de o kadar pahalı oluyor. Yani eşyalarınızı yaratırken buna dikkat etmezseniz ileride sıkıntı yaşayabilirsiniz.

Materyal

Materyal, yapacağınız eşyanın temel kalitesini belirleyen faktör. Yani işe iyi bir materyalle başlarsanız, sonuç olarak çok daha iyi bonuslara sahip bir eşya üretmiş oluyorsunuz. Oyunumuzda beş tür materyal var ve bu materyaller de kendi içlerinde çeşitli seviyelere ayrılıyor. Bileşenlerin materyal kalitesini biliyorsanız, çok kaliteli eşyalar üretebilmeniz mümkün.

Cloth: Kumaş, ağırlıklı olarak büyücü giysilerinde kullanılan bir materyal. Seviyeleri şu şekilde: Cotton, Linen, Silk, Hexweave, Spiritweave

Hide: Deri ile büyücü ve haydut ayakkabıları veya eldivenler yapabiliyorsunuz. Seviyeleri şu şekilde: Leather, Boiled Leather, Studded Leather, Trollhide, Dreadscale

Metal: Metal kullanarak büyücü tılsımları yapabilirsiniz. Seviyeleri şu şekilde: Bronze, Copper, Silver, Gold, Platinum

Ore: Madenler kesici silahlarda ve savaşçı zırhlarında kullanılıyor. Seviyeleri şu şekilde: Iron, Steel, Azurite, Sylvanite, Prismere

Wood: Tahta; asalarda, yaylarda ve haydut kalkanlarında kullanılan bir materyal. Seviyeleri şu şekilde: Birch, Elm, Oak, Ash, Ebony

Ocaklar

Blacksmithing işlemlerini gerçekleştirebileceğiniz ocakları şuralarda bulabilirsiniz:
> Odarath'taki Gorhart: The Corner Shop
> Glendara'daki Didenhil: Crafting Hall
> Webwood'daki Canneroc
> Shieldring Keep
> Helmgard Keep
> Rathir
> Adessa



Sagecraft

Sagecraft'a tam bir karşılık bulmak zor ama yaptığımız işlem kristal parçalarını (shard) birleştirerek cevher (gem) yapmak diyebiliriz. Bu cevherleri silahlar veya zırhlar üzerinde kullanarak bunlara özel yetenekler kazandırabiliyoruz. Alchemy ve Blacksmithing gibi Sagecraft işlemini de her an gerçekleştiremiyoruz, bunun için sunak gerekiyor.

Kristal Parçaları

Kristal parçaları Sagecraft işlemi için kullandığımız temel malzeme ve üç kalite seviyesine ayrılıyorlar: Cloudy, Lambent ve Pristine. Elbette kolayca anlaşıldığı üzere kristal parçaları ne kadar kaliteliyse, sonuç olarak elde ettiğimiz cevher de o kadar iyi oluyor. Ama daha kaliteli kristal parçalarıyla işlem yapmak için Sagecraft yeteneğini geliştirmemiz gerekli. Pristine kristalleri kullanabilmek için Sagecraft'ın 6. seviyede olması gerekiyor, 8. seviyede ise Epic cevherler yapmaya başlayabiliyoruz.

Oyunda yedi farklı tür kristal parçası bulunuyor. Bunlar Fire Shard, Ice Shard, Lightning Shard, Magic Shard, Physical Shard, Poison Shard ve Protection Shard. Kazandırdıkları bonuslar zaten isimlerinden de anlaşılabiliyor. Element kristalleriyle yarattığınız cevherler silaha takıldığında element zararı eklerken, zırha takıldıklarında o elemente karşı direnç kazandırıyorlar.

Cevherler

Yaratabildiğimiz cevherler de kendi aralarında dört kategoriye bölünmüş durumda: Silah (weapon gem), Zırh (armor gem), Fayda (utility gem), Epik (epik gem).

Silah cevherleri silahlara, zırh cevherleri ise zırhlara takılıyor. Fayda cevherleri hem bazı zırhlara, hem de silahlara takılabiliyor. Epik cevherler ise yalnızca göğüs zırhına takılabiliyor ve gerçekten önemli derecede bonuslar sağlıyor.

Cevherleri de aynı Alchemy'de olduğu gibi rastgele değil, belli kombinasyonları kullanarak yaratıyoruz. Ama Alchemy'ye göre önemli bir fark var, işlemi gerçekleştirmeden sonucu görebiliyoruz. Dolayısıyla başarısız olup kristal parçalarını kaybetmek gibi bir risk söz konusu değil. Yine de bazı gelişmiş cevherlerin kombinasyonlarını bulmak sıkıntılı olabilir, çünkü deneyebileceğiniz çok sayıda farklı kombinasyon mevcut ve bunlardan bazıları aynı sonucu veriyor.

Oyunda yapabileceğiniz Pristine Epic Gem'ler (yani üretebileceklerinizin en kalitelisi) ve tarifleri şu şekilde:

Gem of Summer's Vengeance	Fire + Fire	Düşman size saldırdığında 75% ihtimalle ateş zararı görür
Gem of Magic Resonance	Lightning + Fire Lightning + Ice Fire + Ice	+20% ateş zararı, +20% buz zararı, +20% yıldırım zararı
Gem of Abatement	Magic + Ice Magic + Fire Magic + Lightning	-20% mana masrafı
Gem of Opulence	Physical + Fire Physical + Ice Physical + Lightning	+20% fazla altın
Gem of Unrivaled Vitality	Poison + Fire Poison + Ice Poison + Lightning	+50 sağlık ve +50 mana
Gem of the Assidious	Protection + Fire Protection + Ice Protection + Lightning	+8% deneyim bonusu
Gem of Winter's Vengeance	Ice + Ice	Düşman size saldırdığında 75% ihtimalle buz zararı görür
Gem of Tempest's Vengeance	Lightning + Lightning	Düşman size saldırdığında 75% ihtimalle yıldırım zararı görür
Gem of Enlightenment	Protection + Magic Protection + Physical	Açık Might, Finess ve Sorcery yeteneklerinin ilk 4 tier'ine +1 verir
Rogue's Gem	Poison + Magic	Tüm açık Finess yeteneklerine +1 verir
Warrior's Gem	Physical + Magic	Tüm açık Might yeteneklerine +1 verir
Sorcerer's Gem	Magic + Magic	Tüm açık Sorcery yeteneklerine +1 verir
Gem of the Subjugator	Physical + Physical	+15% zarar ve +10% direnç
Gem of Plague's Vengeance	Poison + Poison	Düşman size saldırdığında 75% ihtimalle zehir zararı görür
Gem of Paralyzing Vengeance	Protection + Protection	Düşman size saldırdığında 60% ihtimalle sersemler



Sunaklar

Sagecraft işlemini gerçekleştirebileceğiniz sunakları şuralarda bulabilirsiniz:

ODARATH'TAKİ GORHART: ST. ODWIG'S MISSION
GLENDARA'DAKİ DIDENHIL: CRAFTING HALL
ST. HADWYN'S MISSION
HOUSE OF BALLADS
WEBWOOD'DAKİ GOSSAMER END
HELMGARD KEEP
RATHIR
ADESSA

Yetenek Kitapları ve Eğitmenler

Oyunda şu anki level sınırı 40 (muhtemelen DLC'ler yoluyla bu sınır sonradan artacaktır) ve her level atladığınızda 1 yetenek puanı kazanıyorsunuz. Dolayısıyla sadece level yoluyla kazanabileceğiniz yetenek puanı 40. Ama elbette 40 bize yetmez, burada da devreye yetenek kitapları ve eğitmenler giriyor.

Yetenek Kitapları

Yetenek kitapları öyle Skyrim'de olduğu gibi bolca bulunmuyor, her yetenek için bir tane kitap okuyabiliyor ve ilgili yeteneğinizi 1 puan artırıyorsunuz.

Alchemy: Kitap Plains of Erathell'deki Urul-Tusk yakınındaki gizli bir kapının arkasında bulunuyor. Deep Slumber'a gidip suyu takip ederek şelaleye ulaşın, gizli kapı hemen sol tarafta. Bu kapıyı bulmak için Detect Hidden yeteneğinizin en az 4 olması gerekiyor.
Blacksmithing: Bu kitap Detyre'nin güney kısmındaki Hall of Firstsworn'da. Warsworn hikayesini tamamladığınızda buradaki bir odadaki sandığın içinde bulacaksınız.
Detect Hidden: Bu kitabı The Travelers fraksiyon görevleri sırasında Going Rogue görevini tamamladığınızda (veya daha sonraki bir görevde; bazen Stealth kitabı ile Detect Hidden kitabı yer değiştirebiliyor) kazanacaksınız.
Dispelling: Ballads Library'deki bu kitabı alabilmek için "Song of Sir Sagrell" görevini tamamlayıp Ballads Signet Ring'i kazanmış olmanız gerekiyor.
Lockpicking: Bu kitap Forsaken Plain'in kuzeyindeki Orietor's Tomb'da. İlk ana odanın solundaki sandığın içinde.
Mercantile: Bu kitap The Hollowlands'teki Aron Excavations Office'te bulunuyor. Apule Vire'nin (Motus Mining Company) görevlerini tamamladığınızda bu evi kazanıyorsunuz. Evi tamamen geliştirdiğinizde ikinci kattaki kitaplıkta bu kitabı bulabilirsiniz.
Persuasion: Bu kitabı Adessa'daki "Paper Trail" görevini tamamladığınızda kazanıyorsunuz.
Sagecraft: Bu kitap St. Hadwin's Mission'ın doğusundaki bir kuyuda bulunuyor.
Stealth: Bu kitabı The Travelers fraksiyon görevleri sırasında Going Rogue görevini tamamladığınızda (veya daha sonraki bir görevde; bazen Stealth kitabı ile Detect Hidden kitabı yer değiştirebiliyor) kazanacaksınız.

Eğitmenler

Eğitmenler de yeteneklerinizi 1 puan artırıyorlar ama bu hizmetten faydalanabilmek için belli bir yetenek aralığında olmanız gerekiyor. Bu aralığın üzerinde veya altındaysanız o eğitmen işinize yaramıyor. Bu yüzden mutlaka tüm eğitmenlerin yerlerini elinizin altında bulundurun ve o aralıktaysanız eğitmenin yanına giderek yeteneğinizi hemen 1 puan geliştirin. Tabii bu iş için paraya ihtiyacınız olacağını da unutmayın. Basic seviyesindeki (0-3) eğitmenler 15000, Advanced seviyesindeki (4-6) eğitmenler 30000, Master seviyesindeki (7-9) eğitmenler ise 60000 altınınızı alıyor. Yani tüm eğitmenlerden faydalanayım diyorsanız toplam 1,080,000 altını gözden çıkarmalısınız.



Alchemy	**Novice**	City of Ysa'daki Lyceum Grove'da bulunan Jakasen
	Novice	Emaire'deki Blue Bear Tavern'de bulunan Molly Janick
	Advanced	Rathir'deki Scholia Arcana'da bulunan Savant Red Thombrum
	Master	Seawatch'taki Conni. Önce Ghosts of Seawatch görevini yaparak Castle Ansilla'dan kurtarmalısınız.
Blacksmithing	**Novice**	Shieldring Keep'teki Halder Rodric
	Novice	City of Ysa'daki United Merchants Delegation'dan Holte Frenn
	Advanced	Menetyre'deki Ironfast Keep'te bulunan Efyr Dynnwel. A Master's Touch görevinden sonra
	Master	Mel Senshir'deki Ragnar Senn
Detect Hidden	**Novice**	Gorhart Village'deki Arnick Arduna
	Novice	City of Ysa'daki Embassy Hall'da bulunan Ambassador Odvar
	Advanced	Detyre'deki Sun Camp'ta bulunan Gawait Hand
	Master	Mel Senshir'deki Ney Csalan
Dispelling	**Novice**	Adessa'daki Eric Porthe
	Novice	City of Ysa'daki Saramer
	Advanced	Rathir'deki Scholia Arcana'da bulunan Artan Caid
	Master	House of Sorrows'taki Dionaeach. The Sorrows Call görevini tamamlamış olmalısınız.

Lockpicking	**Novice**	Galafor'daki Tirin's Rest'te bulunan Tefroy Tarion. İkinci Warsworn görevi olan Lock and Key'i tamamlamış olmalısınız.
	Novice	Lorca Rane'deki Thorvald Ulfsson
	Advanced	Adessa'daki Hospitalis Quarters'ta bulunan Narite Wyle (en üst kat)
	Master	Seawatch'un batısındaki Caeled Coast'ta bulunan Elya Madmyr
Mercantile	**Novice**	Dalentarth'taki Star Camp'ta bulunan Elayne Dark
	Novice	Alserund'daki Anton Demian
	Advanced	Plains of Erathell'deki Moon Camp'ta bulunan Eormen Gest
	Master	Mel Senshir'deki Enion Gaius
Persuasion	**Novice**	Rathir'deki Scholia Arcana'da bulunan Magessa Ohr
	Novice	House of Ballads'taki Ellova
	Advanced	Adessa Isles'taki Templar Montainel
	Master	Mel Senshir'teki Caradas Hyne
Sagecraft	**Novice**	City of Ysa'daki Viscount Setter the Allseer
	Novice	City of Ysa'daki Delving Hall'da bulunan Savant Raina Senjorn
	Advanced	Rathir'deki Scholia Arcana'da bulunan Savant Itran Sconn
	Master	The Keening'deki Balor's Crossing'de bulunan Liordran
Stealth	**Novice**	Plains of Erathell'deki Moon Camp'ta bulunan Inthaels Scyld
	Novice	Dalentarth'taki Star Camp'ta bulunan Hiron Karet
	Advanced	Adessa'daki Hospitalis Quarters'ta bulunan Borm of Bowstrings
	Master	Shadow Pass'teki Ariad Camp'ın güneyindeki Dark Glow Caverns'te bulunan Tircnerani

Çalıntı Malları Satmak

Kingdoms of Amalur'da sağdan soldan yürüttüğünüz malları satmak o kadar da kolay değil. Birer namus timsali olan satıcılar sizden bu malları satın almak istemiyor. Bu durumda sizin de çalıntı mal alıp satan kişileri bulmanız gerekiyor ki o malları paraya dönüştürebilin. Star Camp, Moon Camp ve Sun Camp oyundaki hırsız kampları ve bu kampların her birinde sizden çalıntı mal almaya can atacak satıcılar bulunuyor.

ORGANİZE SANAYİ



ÇILGIN BİR AY

Kar kış derken içimizin iyice daraldığı bu aylarda dilerim siz şu satırları okurken "Mart kapıdan baktırır, kazma kürek yaktırır" deyimi yerine içimizi kıpırdatan güzel bir bahar gününü yaşıyor olursunuz. Artık yeter, bu kış çok uzadı. Atölyenin camlarından giren soğuktan kaçınması ayrı, donan ellerimizle tornavida tutarken çektiğimiz acı ayrı... Bu ay mümkün olduğu kadar canlı ve renkli bir Organize Sanayi hazırlamaya çalıştık. Her türden ürüne yer verip biraz karma yaptık. Hepinizin kafasını karıştıran şu SSD konusuna bir açıklık getirelim dedik. Malum, meretler çok pahalı. Bir yandan da deli gibi konuşuluyor. "Peki bu kadar parayı vermeye değer mi?" sorusunun cevabını kendimizce verdik. Bu ay Mert'in dönüşü iyi geldi. Onun güvenli ve destek veren eli sayesinde daha da iyi çalıştım. Mert bu kadar uzun gitme, vallahi sen yokken yaşlı belim iyice bükülüyor. Ne olur bahar gelsin artık! Yeter!
-BURAK AKMENEK



YETTİM USTA

Hakikaten soğuk hava bu aralar iyice zıvanadan çıktı. Bir de oturduğum yerde, hava tahminlerindeki "yağmur" kelimesinin karşılığı "kar" olduğu için iyice saçma sapan bir hâl aldı işler. Geçenlerde evimin olduğu yere taksi çıkmadı yahu, var mı böyle bir şey? Hadi otobüsü geç, dolmuş da bi nebze ama ticari taksinin "Abi oraya kadar gidemem, gidersem de dönemem. Şimdi hep buz olmuştur oralar." demesi hakikaten trajikomikti. Ben de fırsatı bulduğum gibi kaçtım Organize Sanayi'ye. Uzun zamandır inceleme yapmadığımdan sıvadım kolları, başladım çalışmaya. Bereket ki paslanmamışım (bir an korkmadım değil). Hem Burak Usta'ya yardım oldu, hem de bu ay Organize Sanayi'de daha çok görünmüş oldum. Kalan vaktimi de sizin dertlerinize derman olmaya çalışarak, Pazar Yeri'ne giderek, okuyarak ve düşünerek geçirdim. Öyle böyle bir ay daha uçtu gitti işte. Diğer söyleyeceklerim de bir sayfa ötenizde. **-MERT YİĞİT DOĞRU**

Organize Sanayi Üretim Alanları

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.

ASUS® Inspiring Innovation • Persistent Perfection

BenQ

Logitech®









BenQ XL2410T



Intel Core i7-990X



Akasa Venom Vodoo



Aerocool Touch 2000



Aerocool Strike-X 1100W



Geil Evo Corsa



Akasa Venom Toxic



Asus Matrix Platinum GTX 580



Logitech G9x



Logitech G930



Aerocool Strike-X



Team Xtreem S3 120 GB



Asus Maximus IV Extreme Z



Logitech G510



Logitech Z906

AKORTEK | intel CORE i7 inside | akasa | Team Team Group Inc. | GeIL® | AeroCool®

Edifier R2000T

KİM DEMİŞ 2.0 GÜÇSÜZDÜR DİYE -BURAK AKMENEK



ORGANİZE SANAYİ'DE ses sistemlerini incelemek gerçekten büyük bir keyif haline geldi. Eskiden tek başıma ürün incelemesi yaparken, şimdi özellikle ses ürünlerinde Ozan'ı mutlaka yanıma çağırıyorum. Zaten çağırmasam da koşa koşa geliyor. Hem bilgi alışverişi yapıyoruz, hem de iki çift kulağın aynı konularda mutabık kalması testin güvenilirliliğini artırıyor. Böylelikle hoparlörlerdeki ayrıntıların hiçbirisi gözden kaçmıyor.

Genelde 2.0 ses sistemi dendiğinde akla masaya kolayca yerleştirilebilen küçük hoparlörler gelir. 2.0'dan performans alınabileceğini düşünmek bile komik olabilir. Oysa Edifier'ın R2000T modeli masa üstüne oyuncak gibi iki hoparlör değil, 196x320x297mm boyutlarında iki dev konduruyor. Üstelik bu devlerin her birisinin üzerinden birer 6" subwoofer ve 1"lik tweeter bulunuyor. İki hoparlörü birbirinden 2m kadar uzağa yerleştirebilirsiniz. Her ikisinin de önünde koruyucular bulunuyor, yani hoparlörler darbelere karşı açıkta değil. Organize Sanayi'ye gelen sistem basın örneği olduğundan üzerindeki kumanda çok farklı. Kumandanın üzerinde SD kart girişi, USB girişi gibi ekstralar var. Piyasada satışta olan ürünün üzerinde bu özellikler yok. Onun yerine ses, bas ve tiz ayarları var ve bunlar da bir hoparlörün üzerinde. Yani uzaktan kumanda yok. Ekstraların çıkartılmış olmasına rağmen bu kontrolünün değiştirilmesi iyi olmuş çünkü elimizdeki ürünün üzerinde tiz ve bas ayarları yok. Bunları bilgisayardan yapmanız gerekiyor.

60W RMS ses çıkışına sahip olan hoparlörler MDF gövdeye sahip. Bu da ses kalitesini artırıyor. Çift RCA girişine sahip hoparlörün kutusundan bağlantı için gerekli tüm kablolar da çıkıyor. Çift giriş sayesinde hoparlörlere iki farklı ses kaynağı birden bağlayabiliyorsunuz. Yani bilgisayarınız kapalıyken bile müzik sisteminizden bu hoparlörlere ses verebilirsiniz.



Gelelim performansa: Edifier R2000T gerçekten de 2.0 bir ses sistemi olarak çok güçlü baslara ve net tizlere sahip. Burada ister müzik dinleyin ister oyun oynayın size yeterli performansı verecektir. Hatta hoparlörün sesini sonuna kadar açamayabilirsiniz. Eğer isterseniz evinizde bir parti verebilecek kadar güçlü ses verebildiğini söyleyebilirim. Hem baslarda hem de tizlerde profesyonel sonuç verecek kadar iyi değil. Ama şimdiye kadar hiç bir 2.0 sistemde bu kadar iyi performans görmediğimi de söylemeliyim. Bu yüzden de editörün seçimi logosunu seve seve veriyorum. Fiyatı biraz tuzlu gelebilir ama eğer iki hoparlörlük yeriniz varsa bu ürüne değecektir.





İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★
Artılar: Yüksek ve güçlü performans
Eksiler: Uzaktan kumandası yok
Üretici: Edifier www.edifier.com
İthalat: Dijital Trend www.dijitaltrend.com.tr
Fiyat: 149$ + KDV

iCade 8-bitty

NEYSE Kİ SADECE IOS İÇİN DEĞİL

Bilirsiniz, böyle ürünler sadece iOS için yapılır genelde. Neyse ki durum bu sefer öyle değil (şükür). Pille çalışan ve telefona bağlanmak için Bluetooth özelliğini kullanan iCade 8-bitty, Bluetooth uyumlu tüm akıllı telefonlarla kullanılabiliyor. SNES kolunun tuşlarıyla NES kolunun görüntüsüne sahip olan ürün henüz piyasaya çıkmasa da, şimdiden bazı oyunlar tarafından desteklenmeye başlamış. 25$'lık fiyat etiketine sahip olan 8-Bitty'nin, önümüzdeki aylarda raflarda yerini alması bekleniyormuş.



Logitech HD Pro Webcam c920

CARL ZEISS FARKI, YAZILIM GÜCÜ -MERT YİĞİT DOĞRU



ORGANİZE SANAYİ'DEKİ İLK WEBCAM incelememi yapmam dolayısıyla, bir şeyleri atlayıp eksik yazmaktan korkuyorum şu anda. Bu korkumun bir diğer nedeni de incelediğim ürünün Logitech'in en güçlü webcam'lerinden biri olmasından kaynaklanıyor. Açıkçası, bunun nasıl bir inceleme olacağını ben de sizin kadar merak ediyorum oyungezerler. Hadi başlayalım *(Yavrum çocuğum bana sorsana anlatayım -Burak)*.

ŞOV BAŞLASIN

Baştan söyleyeyim, c920'yi bilgisayarınıza taktığınız anda, sürücü ya da yazılımını indirmeden kullanmaya başlayabilirsiniz (Windows XP Service Pack 3 ve üzerinde). Ama ben yazılımını yüklemenizi kesinlikle öneririm (140MB civarı, internetten indirebilirsiniz). Çünkü bu yazılımla ince ayarlar yapabiliyor (yakınlaştırma, netleştirme, çözünürlük, mikrofon ile hoparlör ayarları, vs.), resim ve video çekebiliyor, çekilen bu resim ve videoları önceden tanıttığımız Facebook, Twitter ve YouTube hesaplarına tek tuşla yükleyebiliyoruz. Bunun yanı sıra Logitech Vid HD (isteğe bağlı olarak yükleyebileceğimiz video konferans programı), Windows Live Messenger ve Skype gibi uygulamaların kısayollarına kamera yazılımı vasıtasıyla ulaşılabiliyor. Destekleyen sohbet uygulamalarında 30fps'de 720p'ye, Skype 5.7 sürümüyle de yine 30fps'de 1080p'ye kadar ("Skype HD 1080p" sertifikasına sahip ilk kamera c920) video görüşmelerine olanak sağlayan kameranın çektiği fotoğraflar ise 15 megapiksele kadar çıkıyor. Logitech Fluid Crystal teknolojisi, h.264 desteği, otomatik zayıf ışığı düzeltme özelliği, Carl Zeiss Tessar merceği, gürültü engelleyici özellikli mikrofonu ve hareket algılayıcısı da cabası *(tamam Mert yeter sadede gel -Burak)*.

KÂĞIT ÜZERİNDE İYİ DE...

"İyi hoş anlatıyorsun da, performansı nasıl bunun?" diye sorabilirsiniz şimdi. Hemen söyleyeyim: Oldukça başarılı, oyungezerler. İlk olarak arkama aldım parlak pencereyi, başladım kamerayı kurcalamaya. Parlak ışığı dengeleme konusunda oldukça başarılı olan c920, beni (kimi webcam'lerde olduğu gibi) simsiyah bir nesne olarak değil, olduğum gibi göstermeyi başardı. Görüntü gayet net, renkler de olabildiğince parlak. Karanlık bir odaya girip denediğimde de sonuç değişmedi. Dizüstü bilgisayarımın ekranının da yardımıyla, temiz bir görüntü almayı başardım. Gürültü engelleme konusunda başarılı olan mikrofonlar da beni memnun etti. Normal ışık şartlarında, etraf sessizken gösterdiği performanstan hiç bahsetmiyorum zaten. İşini iyi yapan bir kamera kısacası.

Peki hiç mi eksisi yok bu kameranın? Var elbette. Birincisi, ön yüzündeki koruyucu yüzey, inanılmaz derecede parmak izi tutuyor (fotoğraf objektiflerini düşünün). İkincisiyse, kamera yazılımının efekt ve 3B avatar seçtiğimiz bölümü biraz sorunlu çalışıyor. İlk denememde açıp kurcalayabildiğim bölüm, sonrasında açılmayı reddederek "Sistemi yeniden başlatın" türü mesajlar vermeye başladı (bu arada gözlüklüyseniz 3B avatarınızla pek iyi anlaşamayacaksınız). Bunun haricinde kameranın her yerde, her yüzeyde durmasını sağlayan ayağına bayıldım. Kablosunun da yeterince uzun olduğunu söyleyebilirim.

SONUÇ

Artılarıyla, eksileriyle yazdım işte oyungezerler. Logitech HD Pro Webcam c920 üst düzey bir kamera. Güçlü bir kamera olduğundan, özellikle 1080p'nin hakkını vermek için, takıldığı bilgisayarın (Intel Core 2 Duo 2.4GHz ve üstü, 2GB RAM) ve kullanılan internet bağlantısının da yeterince güçlü olmasını istiyor aynı zamanda. Seçiminizi yaparken bunu da dikkate alın oyungezerler (o değil de inceleme nasıl oldu sizce? iyi oldu mu inceleme?) *(Bence dünyanın en iyi web kamerası bu -Burak)*.

İNCELEME

Performans: 5 
Fiyat: 3 
Artılar: Skype HD 1080p desteği, ışık dengesi
Eksiler: Ufak yazılım sorunları, koruyucu camın parmak izi tutması
Üretim: Logitech www.logitech.com
İthalat: Logitech www.logitech.com
Fiyat: 139$ + KDV



iPhone Peynir Ekmek Gibi Satıyor

SANİYEDE DOĞAN BEBEKTEN DAHA FAZLA IPHONE SATILIYOR

iPhone satışları iyice kontrolden çıktı oyungezerler, durdurulamıyor. Geçtiğimiz senenin son çeyreğinde 37 milyonluk satış rakamlarına ulaşan iPhone, saniyede 4.6 adet satıyor. Yani siz bu cümleyi okuyana kadar yaklaşık 37 adet iPhone satıldı bile! Yakında tüm iPhone'ların, güçlerini birleştirerek dünyayı ele geçireceklerinden korkuyoruz.

Dünyanın En Hızlı Asansörü

İnşası sona erdiğinde Çin'deki en yüksek yapı unvanını alacak olan Shanghai Tower'da kullanılan Mitsubishi imzalı asansör, dünyanın en hızlısı olacak. 64.6km hızla çalışacak olan asansör, bu hıza ulaşmak için geliştirilmiş aerodinamiğe sahip. Sürtünme katsayısının minimuma indirildiği asansör, seramik frenleri ve S-Flex çelik halatları sayesinde oldukça güvenli de (benim asansör korkumu yok edecek kadar güvenli olamaz!). Mitsubishi, asansörü geliştirirken konfora da oldukça önem vermiş. Tabanda kullanılan hidrolik sistemle birlikte yumuşak duruşlara sahne olan asansör, yapısı itibariyle titreşimi ve gürültüyü de en aza indiriyor. Merak edenler için şimdiki hız rekorunun, Dubai'deki Khalifa Tower'ın asansöründe olduğunu belirteyim (42km).





Panasonic Eluga

PANASONIC'İN AVRUPA AÇILIMI

Telefon piyasasında pek fazla adı duyulmayan Panasonic, Eluga modeliyle bu durumu değiştirmeye çalışacak. Oldukça şık, narin ve güçlü olan telefon, firmanın bu amacında oldukça kararlı olduğunun en büyük göstergesi. Çift çekirdekli ve 1GHz hızında çalışan TI OMAP 4430 işlemcisi, Android 2.3.5 işletim sistemi, 4.3"lik QHD (960*540) OLED ekranı, 8GB dahili hafızası, Panasonic televizyonlarda uzaktan kumanda olarak kullanılabilme özelliği, NFC ve 8GB'lık dahili hafızaya sahip Eluga, Ice Cream Sandwich'e yaz aylarında kavuşacak. Nisan ayında çıkması beklenen 7.3mm kalınlığındaki telefonun piyasada tutunabilmesi, biraz da fiyatlandırma politikasına bağlı. Ancak oldukça güçlü bir alternatif olduğunu söylemeliyim.

Asus EeePC VX6S

FERRUCCIO LAMBORGHINI YAŞASAYDI DA BU GÜNLERİ GÖRSEYDİ -MERT YİĞİT DOĞRU

DAHA GEÇEN AY Pazar Yeri'nde, herhangi bir Lamborghini'ye hayatım boyunca dokunamayacak olmam ihtimalinden bahsetmiştim. Hatırlayanınız vardır belki. İşte bunu söyledikten sonra karşımda Asus EeePC VX6S'i görmek ve enine boyuna incelemek, kaderin bir cilvesi olmalı.

BUNUN BİR OTOMOBİL OLMADIĞININ BEN DE FARKINDAYIM

Ama oyungezerler şu netbook'a bir bakar mısınız? Lamborghini Aventador'dan esinlenilmiş tasarımı, Lamborghini turuncusu üst kapağı (siyah renk de seçenekler arasında), bu kapağın üzerindeki Lamborghini logosu... Her şeyiyle karşımda bir Lamborghini duruyor işte, daha ne olsun?

Asus EeePC VX6S'nin Lamorghini'liği, kapağını kaldırdıktan sonra da devam ediyor. Tam bir Asus rahatlığı sunan chiclet klavyenin üzerindeki ayna benzeri şerit üstünde bulunan Lamborghini yazısı, tüm bu tasarım ayrıntılarını özetler nitelikte. Parlak touchpad'in iki yanının deri kaplı olması da, netbook'un sportifliğini pekiştiriyor. 12.1" LED arka aydınlatmalı ve 1366*768 piksel çözünürlük sunan ekranın üzerindeki 1.3MP'lik kameranın üçgen benzeri çerçevesi bile "ben Lamborghini'yim" diye bağırıyor bir şekilde (ah bu bendeki Lamborghini hayranlığı...).

PERFORMANS

Bir Lamborghini olmak sadece tasarıma bakmaz takdir edersiniz ki. Asus mühendisleri de bunun farkında olmalı ki, piyasada satın alabileceğiniz en güçlü netbook'lardan birini tasarlamışlar. Windows 7 Home Premium 64-bit işletim sistemi, 2.13GHz hızında çalışan çift çekirdekli Intel Atom D2700 işlemcisi, 4GB belleği (başlangıç model 2GB belleğe sahip) ve AMD Radeon HD6470M ekran kartına sahip bir bilgisayardan bahsediyoruz burada. Yetmemiş Asus, Bang&Olufsen IcePower ses sistemi ve iki adet USB 3.0 bağlantı noktasını da ekleyivermiş kasaya. Artık Asus EeePC'lerde görmeye alıştığımız Asus Sharing, Asus Experience gibi araçları ve Asus WebStorage'ı (3GB) koymayı da ihmal etmemişler. Instant On özelliğiyle iki saniyede uyanabilen VX6'nın bekleme süresi, Asus SuperHybrid Engine sayesinde de 19 güne kadar çıkabiliyormuş. USB Charger da var... Saymaktan yoruldum işte, anlayın. Lamborghini ve Asus logolarını hakkıyla taşıyan bir netbook'la yüz yüzeyiz burada.

SONUÇ?

699$ + KDV'niz varsa (başlangıç fiyatı; farklı bellek ve HDD seçeneklerine (320GB/500GB/750GB) göre değişiyor) ve bir netbook alacaksanız, daha iyisini bulmanız pek kolay olmayacak. Benden söylemesi (fiyatın her keseye göre olmadığını da belirtmek lazım elbette).







İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★☆☆

Artılar: Tasarım, işçilik, bilgisayara yedirilmiş Lamborghini havası
Eksiler: Yok
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Koyuncu, www.koyuncu.com.tr, Mersa, www.mersasistem.com.tr, Index www.index.com.tr
Fiyat: 699$ + KDV



Tt eSports MEKA G-Unit

KULLANDIĞINIZ KLAVYE MEKANİK Mİ SANIYORSUNUZ?

-EREN OKKA



BUGÜNE DEK MEKANİK klavyelerden kime bahsettiysem ilk tepkisi hep bu oldu: "Klavyeler zaten mekanik değil mi?" Hâlbuki bildiğimiz masaüstü klavyelerin neredeyse tümü, üretim maliyetini mümkün olduğunca düşürmek adına, TV kumandalarındakine benzer lastik kubbeler barındırıyor. Mekanik klavyelerdeyse her tuşun altında ayrı birer mekanik anahtar var ve hemen her açıdan (kullanım ömrü, performans, yazma hissi) çok daha üstün başarı sergiliyor. Tam da bu sebepten ötürü yazarlık ve programcılığın yanı sıra profesyonel oyunculuk dünyasında da hayli popülerler; örneğin çoğu profesyonel *StarCraft II* oyuncusunun mekanik klavye kullandığını görebilirsiniz.

İLK İZLENİMLER

MEKA G-Unit'i masanıza yerleştirdiğinizde ilk fark ettiğiniz şey sağlam duruşu oluyor. 1,3kg'lık ağırlığı ve tabanındaki kaydırmaz parçalar sağ olsun yerinden pek kımıldayacak gibi değil. Ama eğer yanınızda taşımak gibi bir planınız varsa, ürünün kutusundan çıkan özel çantasını kullanabilirsiniz. 1,8m metre uzunluğundaki dışı örgü kaplamalı çıkarılabilir USB bağlantı kablosu için ayrı bir kılıf da kutuya dâhil edilmiş.

Çıkarılabilir bileklik kısmının ortasına çizili ejder logosu ve yan taraflardaki kırmızı şeritlerle birlikte bu ürünün serinin bir önceki modeli G1'e göre çok daha şık durduğunu söyleyebilirim. Dış yüzeyi mat siyah, dolayısıyla üstünde parmak izi bırakmak gibi bir endişeniz olmasın. MEKA G-Unit'i göze hoş kılan bir diğer özellikse arka aydınlatması. Bir oyuncu klavyesi olduğu için aydınlatmada tüm tuş takımı yerine yalnızca WASD, ok tuşları, sayısal klavyedeki yön tuşu olarak kullanılabilen 2-4-6-8, sol taraftaki Shift, Ctrl ve boşluk tuşları tercih edilmiş. Sağ üst köşede, medya kontrol tuşlarının yanında yer alan tuş ile ışığın seviyesini ayarlamak veya tamamen kapamak da mümkün.

MEKA G-Unit'in sol kenarında dörtlü gruplara ayrılmış toplam on iki adet programlanabilir tuş bulunuyor. Farklı oyunlar ya da oyun türleri için üç ayrı profil oluşturabiliyor ve klavyenin sol üst köşesindeki tuşlar aracılığıyla bu profiller arasında hızlıca geçiş yapabiliyorsunuz. Yine aynı bölgedeki ilgili tuş ile klavyeyi oyun moduna alarak Windows tuşunu devre dışı bırakmak mümkün. Makro kayıtları ürünle birlikte gelen yazılım aracılığıyla gerçekleştiriliyor olsa da, makrolar klavyenin 64kb'lık dâhili belleğine kaydedildiği için bilgisayarınızı yenilediğinizde veya klavyenizi başka bir sisteme bağladığınızda kaybolmuyor.

BU KLAVYE BENİ AŞAR

Mekanik klavye tuşları normalde biraz fazla ses çıkardığı için herkese ve her ortama uygun değildir, fakat MEKA G-Unit'te kullanılan Cherry Black anahtarlar sayesinde böyle bir derdimiz yok. Her şey bir yana, tuşların verdiği his bambaşka. Her ne kadar bu amaçla tasarlanmış olmasa da yazı yazmak oldukça keyifli. İlk elime aldığımda alışmakta güçlük çeksem de birkaç saatlik kullanımın ardından eski klavyeme dönesim gelmedi doğrusu. Oyun performansı doğal olarak çok iyi; aynı anda 46 tuşa kadar basıma izin verdiği gibi, bastığınız tuşları sıradan klavyelere göre sekiz kat hızlı iletiyor.

Eğer klavyenizi benim gibi oyun oynamaktan çok bir şeyler yazmak için kullanıyorsanız, Cherry Blue veya Brown anahtarlar kullanan bir mekanik klavye (örneğin Das Keyboard) tercih etmeniz daha mantıklı olur. Diğer yandan Türkiye'de mekanik klavye bulmak son derece güç, hatta yanılmıyorsam şu an için seçenekleriniz Tt eSports'un MEKA G1'i ve Razer'ın BlackWidow'u ile sınırlı. Türkiye'de Mart ayında satışa sunulacak olan MEKA G-Unit'in fiyatıysa henüz belli değil, lakin en az 150$'lık bir fiyat etiketiyle karşılaşmaya hazır olun derim. Eğer maddi sıkıntınız yoksa bilin ki en iyi Türkçe mekanik oyuncu klavyesi budur. Aksi takdirde sizi Sezen Aksu'dan "Değer mi" eşliğinde uğurluyor ve Geçici İşçi şapkasını Burak Usta'ya teslim ediyorum.





İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★

Fiyat: -

Artılar: Üstün performans, makro tuşları, arka aydınlatma, USB ve kulaklık-mikrofon girişleri

Eksiler: Büyük ihtimalle bir hayli pahalı olacak.

Üretici: Tt eSports tr.ttesports.com

İthalat: Vektron Elektronik www.e-vektron.com

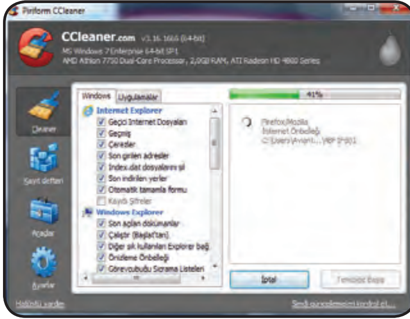
Fiyat: Belli değil

Ustanın Tavsiyesi

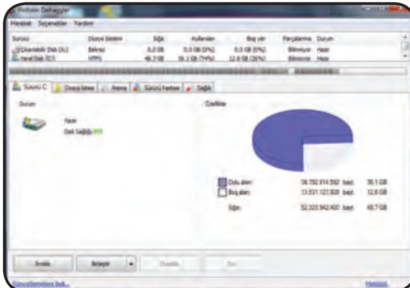
ÜCRETSİZ YAZILIMLAR

HERKESE DEĞİL AMA HER KESEYE UYGUN **-MERT YİĞİT DOĞRU**

Bu ay Ustanın Tavsiyesi'nde Mert, o an bilgisayarında yüklü olan ücretsiz yazılımlardan en beğendiklerini tanıtmaya çalışacak (yer elverdiğince elbette). Başlasın mı o zaman? Evet, söz kalfada. (O değil de Ustanın Tavsiyesi bölümünü neden kalfa yazıyor? Halkı kandırmaya utanmıyor musunuz kardeşim!) (Her kalfa bir çırağın ustası değil midir Mert kalfa? *-Burak*).



CCleaner: Bu mucize program sayesinde gereksiz verilerden kurtularak kendime yer açabiliyor, kayıt defterimi düzenleyip temizleyebiliyorum. Üstelik bir taramanın ardından Windows'u yerle bir eden, işi formata kadar götüren ve analizini yaptıktan sonra para isteyen programlardan değil bu. Tertemiz arayüzü, temizlik yaparken ve kayıt defterine girişmeden önce ince ayar çekmeme olanak sağlaması, Windows'un kaldıramadığı kimi programları tereyağından kıl çeker gibi kaldırıp atması ve sık sık güncellenmesi de hoş: *http://bit.ly/8XAvD9* veya *OGZ_DVD*



Defraggler: Piriform'un ikinci mucizesi. Windows'un kendi defrag aracından daha hızlı, daha pratik ve daha sempatik (ciddiyim). CCleaner gibi durmadan kendini güncelleyen, tertemiz bir arayüze sahip olan Defraggler'ı şuradan temin edebilirsiniz: *http://bit.ly/atm2kx*

Recuva: Bu da Piriform'dan. Veri kurtarmayı anlattığım Ustanın Tavsiyesi'nde epeyce övmüştüm hatırlarsınız. Fikrim hâlâ değişmedi oyungezerler. Bedavaya bulabileceğiniz belki de en iyi veri kurtarma yazılımı. Üstelik tüm Piriform yazılımları gibi Türkçe desteği de mevcut: *http://bit.ly/19cQwB veya OGZ_DVD*

(Not: Bu üç programın "Free" ve "Home" sürümleri arasında yazılımsal bir fark yok. Diğer sürümler de ortalama bir bilgisayar kullanıcısını ilgilendirmiyor zaten.)



Freemake Video Converter: İşte yıllardır gökte aradığım (herhangi bir dönüştürücü olarak yani), birkaç ay önce bizim DVD'de bulduğum gözbebeği programlarımdan biri daha. Bu programla birlikte, aklınıza gelen neredeyse tüm video formatlarını birbirine ve MP3'e çevirebilir, desteklenen formatlarda altyazı gömebilir, videolarınızı DVD ve Blu-ray disklere yazabilir, slideshow'lar hazırlayabilirsiniz. CUDA ve DXVA desteği de var. Tertemiz arayüzüyle aradığınız dönüştürücü burada oyungezerler: *http://bit.ly/9xSF05* veya *OGZ_DVD*



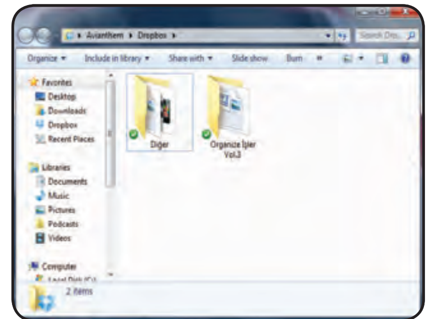
Freemake Audio Converter: Yine Freemake'ten, yine bedava. FLAC'ten OGG'ye, M4A'dan WAV'a, tüm popüler ses formatlarını destekliyor, birbirine çeviriyor. Videolardan MP3'ü söküp alıyor. Benim işime en çok, desteklenmeyen dosyaları iPod Shuffle'ıma uygun hâle getirmekte yarıyor: *http://bit.ly/qnVpO9*



IObit Game Booster: Ufaktan yaşlanan bilgisayarım için bulduğum bir çözüm. Gereksiz programları ve Windows Aero'yu kapattıktan sonra bu programı açıp "Start Boost"a basınca şöyle bir havaya giriyorum. Sırf bu hava için (ve aymazlığımdan) oyun oynarken işime yaramayacak olan Windows servislerini teker teker ben değil, tek tuşla Game Booster kapatıyor. GameBox'ına attığım oyunlara başlarken otomatik olarak devreye girmesi, oyun dosyalarını defrag etmesi, donanım sürücülerinin güncelliğini kontrol etmesi de hoş ayrıntıları. Eski sistemi olanlar hücum etsin: *http://bit.ly/UWUrX*



Calibre: Eğer bir e-kitap okuyucunuz varsa, muhakkak bilgisayarınızda bulundurmanız gereken bir program. E-kitaplarınızı düzenlemenizi, kütüphane oluşturmanızı, kimi zaman patlasa da formatları birbirine çevirmenizi ve e-kitap okuyucuya transfer etmenizi sağlıyor (ben Kindle kullanıyorum ama pek çok cihazı destekliyor program). Bunun yanı sıra internetten haber indirip, çevirip cihaza atıyor ama hiç kullanmadım. İndirmek için sizi şöyle alalım: *http://bit.ly/6B5pyL*



Dropbox: Bu da çevrimiçi dosya kutum. Benim için önemli, her zaman her yerde işime yarayabilecek resim ve dosyalarımı sakladığım güzide servis. Kullanmak için "İlle de programım" diye tutturmaması, ufak dosyalar için yeterli alan sunması (arkadaş davet ettikçe de 8GB'a kadar artıyor), istediğimiz kişiyle istediğimiz dosyayı paylaşmamıza izin vermesi en beğendiğim özellikleri. Ev ile Organize Sanayi arasında mekik dokurken epey işime yarıyor: *http://bit.ly/8XzkQ9* veya *OGZ_DVD*

Elemelerden çeyrek finale bunlar çıktı oyungezerler (final eight). Bundan sonra turnuvayı devam ettirmek size kalmış (diyorum ki ben kullanıyorum, siz de kullanın). Kolay gelsin.

EPSON WP-4025 DW

TAM DİŞİMİZE GÖRE AMA YAVAŞ ISIRMAK GEREK -BURAK AKMENEK

ARTIK ELEKTRONİK ORTAMDA çok iş yaptığımızdan kağıt pek kullanılmıyor ama işimiz düştüğünde de yazıcı olmadan hiçbir şey yapamıyoruz. Hele hele işiniz bir devlet dairesine düşmüşse ya da okuldan bir ödeviniz varsa ister istemez yazıcı kullanmak şart oluyor. Epson'ın WP-4025 DW modelinin başındaki WP harfleri WorkForce Pro'dan geliyor. Anlayacağınız üzere daha çok küçük çaplı iş yerleri ve ev için tasarlanmış. Hepsi bir arada kategorisine girmediğinden, yani üzerinde tarayıcı, faks gibi özellikleri bulunmadığından dolayı tek yapabildiği baskı yapmak. Hal böyle olunca da bunu hızlı ve tasarruflu yapmak zorunda.



Şu anda okumakta olduğunuz yazı uzunluğunda, yani aşağı yukarı tam dolu bir A4 kağıdı bastırmak istediğinizde ilk baskıyı 15 saniye içerisinde elinize alabiliyorsunuz. Dakikada ise toplam 26 sayfa bastırabiliyorsunuz. Yazıcının kurulumu son derece kolay. Tüm bantları söktükten sonra 4 renk kartuşu yuvalarına kolayca ittirip yazıcıyı açıyorsunuz, sonra da yazılımını çalıştırıyorsunuz. Gerisini kendi hallediyor. Burada tek sorun, yazıcı WiFi destekli olmasına karşın bir kereliğine de olsa tanıtmak için USB kabloyla bilgisayarınıza bağlamanız şart. Tanıttıktan sonra USB kabloyu çıkarıp WiFi üzerinden kullanabiliyorsunuz.

Teknoloji bunu gerektiriyor olabilir, bunda sorun yok. Benim derdim, ürünle beraber USB kablosunun gelmemesi. Yazıcı üreticilerinin hiçbirisi maliyetten ötürü bu kabloyu koymuyor bunu biliyorum. Hatta tablet üreticileri de aynı politikayı izliyor. Öyle tahmin ediyorum ki sonsuza kadar da bu kabloyu koymayacaklar. Ama her durumda bu bende ürünün bir parçasının eksik olduğu izlemini yaratıyor. Doğal olarak yazıcı mini ya da alıştığımız A tipi USB uçlu bir kabloyla değil B tipi yani kare uçlu bir kabloyla bağlanıyor. Eğer şansınıza elinizde bu kabloyu kullanan başka bir donanım yoksa haydi bulun bakalım. Şimdiden kolay gelsin.

Epson WP-4025 DW'yu WiFi'ın az çektiği bir yere konumlandırsanız bile veri alışverişinde bir sorun olmuyor. Yazıcı renkli çıktıları da gayet kaliteli alıyor. Bu sayfada yukarıda gördüğünüz yazıcının kendi resminin ilk baskısını 22 saniye sonra alabildim. Çıktıyı A4 kağıda normal kalitede aldım ve boyutlara uydurulmasını istedim. Yukarıdaki resim gerçekte 2000x2000 piksel ve 709KB büyüklüğünde bir .jpg dosyası. Bu arada tüm bu testleri WiFi üzerinden yaptığımı belirtmeliyim.

Normal baskı kalitesi soluk bir sonuç veriyor. Kaliteyi en yükseğe çektiğimde ilk baskı süresi 117 saniyeye çıktı. Doğal olarak bu resimle bir karşılaştırma yapmak doğru olmadığından renklerin iç içe geçtiği, ışığın sayfada farklı dağıldığı bir test resmi kullandım. Sonucun çok parlak olduğunu söylemek zor. Tabii ki kağıt kalitesi etkili olacaktır ama bu yazıcıyı bir fotoğraf yazıcısıyla kesinlikle kıyaslamamalısınız.



Epson, hızlı ve düşük maliyetle baskı alabileceğiniz, nispeten sessiz çalışan, 330 sayfaya kadar standart kağıt kapasitesine sahip, 4800x1200 dpi çift tarafalı (manuel) baskı alabileceğiniz bir yazıcı tasarlamış. Epson Connect 7 yazılımı sayesinde akıllı cep telefonları ve tabletlerden de baskı alabiliyorsunuz. Evinizde ihtiyaç duydukça kullanabileceğiniz, iş yerinde temel fonksiyonlara sahip olan bir ürün arıyorsanız tam size göre. Ama küçük dağları tekrar yaratmasını beklemeyin.

İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 2 ★★☆☆☆
Artılar: Hızlı ve tasarruflu baskı
Eksiler: Renkli baskılamada zayıf.
Üretici: Epson www.epson.com.tr
İthalat: Index www.index.com.tr, Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Fiyat: 208 Euro + KDV

Facebook'ta Delil Avı

ŞÜPHELİNİN FACEBOOK HESABINA EL KONULDU

Facebook o kadar hayatımıza girdi ki, yapılacak olan soygunların planlanmasında bile adı geçer hâle geldi artık. Baksanıza, Alman Reutlingen Asliye Ceza Mahkemesi, delilleri ortaya çıkarmak için soygun şüphelisinin Facebook hesabına el koymuş. Soygunun gerçekleştirilmesi için gerekli olan bilgilerin Facebook üzerinden gönderildiğinden şüphelenen mahkeme yargıcının, incelemelerin ardından somut bir sonuca ulaşması hâlinde yargılama sürecinde yeni bir sürecin başlayabileceği konuşuluyor. Kaldı ki suçun ve suçlunun ortaya çıkarılması amacıyla Facebook'a başvurulması, davanın şimdiden Almanya ve dünya mahkeme tarihine geçmesini sağlamış zaten.



NOKIA N9 İÇİN ALTERNATİF TARAYICI

NOKIA N9 İÇİN ALTERNATİF TARAYICI

MeeGo 1.2 Harmattan işletim sistemini kullanan Nokia N9'un en büyük eksiklerinden olan alternatif tarayıcı eksikliği, Opera Mobile Labs 11.50.21'in Nokia Mağaza'ya çıkarma yapmasıyla son buldu. Tarayıcı hakkında söyleyecek pek bir şey yok, bildiğiniz Opera Mobile işte. Opera Link özelliğiyle masaüstü Opera'mızdaki yer imlerimizi, hızlı başlangıç sitelerimizi ve arama motorlarımızı senkronize edebiliyor. Opera Turbo özelliğiyle de, siteleri sıkıştırarak olağanüstü tasarruf yapmamızı sağlıyor (100MB internet paketimle 1 ayı ediyordum sayesinde). Final sürüm olmadığından ufak takılmalar yaşatıyor, ancak oldukça sorunsuz yine de. Opera Mobile'ı, Nokia Mağaza'dan hemen indirebilirsiniz. Darısı WhatsApp'in başına (ben bu haberi girdikten çook sonra N9 için Firefox da çıktı. Henüz Flash desteği olmasa da N9 kullanıcıları bayram ediyor).

OS X 10.8: Mountain Lion

MAC PLATFORMU ÇIRAĞINDAN YENİ NUMARALAR ÖĞRENİYOR -HAKAN ÖZGÜL

APPLE, MAC OS 10.7 Lion'u çıkaralı daha yedi ay olmasına rağmen yerinde saymamakta kararlı ve bu yüzden OS X 10.8 Mountain Lion'un geliştiriciler için test sürümünü aniden ortaya çıkardı.

OS X 10.8 Mountain Lion, Apple'ın iOS'la ortaya çıkardığı birçok yeniliği 10.8'e taşıyor. Bunların arasında Bildirim Merkezi, iMessage, AirPlay Mirroring, Twitter entegrasyonu ilk gözümüze çarpan özellikler. Hatırlatmalar ve Notlar da iOS'dan direkt olarak OS X'de kendilerine yeni programlar olarak yer buluyor. Bu ve birçok OS X aracının hepsi iCloud ile iOS ve OS X arası gerçek zamanlı senkronizasyon sağlayacak.

Lion'la beraber iOS'un özelliklerini Mac platformuna taşıyan Apple görünen o ki iki platformun birbiriyle entegre olmasını ve birbirine destek olarak büyümesini sağlamak istiyor. Özellikle diğer firmaların düşen PC satışlarına rağmen sağlıklı bir büyüme gösteren Mac platformu, iPhone ve iPad kullanıcıların bu tür entegrasyonlar nedeniyle PC yerine Mac tercih etmesiyle daha da büyüyebilir.

Çok ilginç bulduğumuz bir özellik ise Gatekeeper. Apple'ın Mac'in güvenli olması için gösterdiği çabanın bir ürünü olarak ortaya çıkardığı Gatekeeper, kullanıcıya gönüllü olarak sunulmuş bir özellik olarak karşımıza çıkıyor. Kısaca, yükleyeceğimiz programların kaynaklarının güvenilir olup olmadığını sorgulayan bu sistem, OS X Mountain Lion'un isterseniz sadece Mac App Store'dan veya Apple'ın güvendiği ve onay verdiği kaynaklardan yazılım indirmesini sağlıyor. Bu şekilde Apple tarafından onaylanmamış uygulamaların kullanıcıları kandırarak otomatik olarak yüklenmesine izin verilmiyor ve virüs ya da zararlı diğer uygulamaların önüne geçilmiş oluyor.

Apple, Mountain Lion'la beraber işletim sisteminin isminden "Mac" tanımlayıcısını kaldırarak artık ona sadece OS X demeyi tercih ediyor. Bu değişiklikle beraber OS X artık küçük kardeşi iOS'in güncelleme takvimine uygun bir şekilde 12-13 aylık periyotlarla güncellenecek. Mountain Lion'u yaz ayları içerisinde sadece Mac App Store'dan temin edebileceksiniz.





Corsair Special Edition White Graphite 600T

BEYAZ GÜZELLİK -MERT YİĞİT DOĞRU

HATIRLAR MISINIZ BİLMEM, geçtiğimiz aylarda incelediğim Corsair Obsidian 800D'ye tabiri caizse hayran olmuştum. Dışarıdan pek göstermese de, gördüğüm en başarılı Full Tower oyun kasalarından biriydi 800D. Corsair Special Edition White Graphite 600T ise, kutusundan çıkar çıkmaz beyaz renginin güzelliğiyle dikkat çeken mid-tower bir kasa. Abisinin tersine oyuncu kasası olduğu ilk bakışta belli olan 600T'nin performansı nasılmış bakalım...

KOCA KOCA FANLAR BİRBİRİNİ KOVALAR

Yapımında çelik ve oldukça kaliteli mat beyaz plastiğin (ABS plastik) kullanıldığı kasaya şöyle bir alıcı gözüyle bakarsanız, biri üstte, biri altta olmak üzere iki adet beyaz LED'li 200mm'lik fan dikkatinizi çekecek ilk başta. Bu ikisi haricinde, bir 12mm'lik fan da kasanın arkasında bulunuyor. Tüm bu fanlar, modüler kablolama sistemini ve 3.5"lik çekmeceleri çıkarabildiğimizi de göz önüne aldığımızda (anlatacağım birazdan), kasa içinde oldukça yeterli hava akımı sağlıyor. "Yetmez" mi? O zaman yan pencereyi çıkarır, yerine de 4 adet 120mm'lik fan takabileceğiniz ızgarayı yerleştirirsiniz (kasanın içinden çıkıyor). Bunun yanı sıra üstteki 200mm'lik fanı çıkarıp yerine 2 adet 120mm'lik fan takmak, ya da toptan su soğutmaya yönelmek size kalmış. Kasanın tamamen toz filtreli olduğunu ve bu toz fitrelerinin kolayca yerinden çıkarılabildiğini de eklemekte fayda var.

Kasanın üstünde ön tarafta, 4 adede kadar fanı kontrol edebildiğimiz yuvarlak fan kontrolcüsü, açma kapama ve yeniden başlatma tuşları, 4 adet USB 2.0, 1 adet USB 3.0, 1 adet FireWire ile kulaklık ve ses girişleri bulunuyor. Yani bu kasanın yeri, dizinizin dibi oyungezerler. Masanızın üstüne koyarsanız oldukça zorlanır, bir yandan da kol kaslarınızı geliştirebilirsiniz. Gerçi ben de masa üzerinde kullanmam gereken kasamı yerde kullanıyorum da işte... Kalfanın dediğini yap, yaptığını yapma demişler.

DIŞI SENİ, İÇİ BENİ YAKAN KASA

Yan kapaklar, mandallarından tutup çekilerek kolayca açılıyor. Eğer evde kasanın kapağını açacağından korktuğunuz çocuğunuz ya da küçük kardeşiniz varsa da sorun yok. Üst kısımdaki ızgarayı çıkarıp, kasa içerisinden çıkan anahtarla kapağı kilitleyin gitsin. Kasanın içi siyaha boyanmış ve son derece ferah. Güç kaynağının tabana monte edildiği 600T'ye, 8 adet PCI kart, 6 adet 3.5" ya da 2.5"lik sabit disk ve 4 adet 5.25"lik optik sürücü takabiliyoruz. Sadece PCI kartların montajında tornavidaya elinizi süreceğinizi belirteyim (ki böylesi daha güvenli geliyor pek çok kimseye). Esnek çekmecelere sabit diskleri yerleştirmek hem kolay, hem de güvenli. Yukarıda da bahsetmiştim, sabit disklerin takıldığı 2 adet çelik parçayı dilerseniz çıkarabiliyorsunuz. Daha sağlıklı hava akımı için ya da uzun ekran kartınıza yer açmak için bu çelik parçalardan birini çıkarıp tabana takabilirsiniz. Böylece "ya bu kasa benim ekran kartımı alır mı?" sorularına da kesin çözüm getirmiş Corsair. Tebrik ediyorum.

Kısacası karşımızda, Corsair'in de dediği gibi, full-tower gibi bir mid-tower kasa var. Özellikleriyle, tasarımıyla (kasanın rengini ofiste beğenmeyenler de oldu yalnız), sağlamlığıyla, kalitesiyle ve esnekliğiyle dört dörtlük bir ürün Corsair Special Edition White Graphite 600T. Türkiye'ye özel tek sorunu, akıllara 500T'yi getirmesi. Ne yapalım artık, o kadar da olur.




İNCELEME

Performans: 5

Fiyat: 3

Artılar: Kolay, pratik montaj

Eksiler: Rengi alışılmadık

Üretim: Corsair www.corsair.com

İthalat: Dijital Trend www.dijitaltrend.com.tr

Fiyat: 279$ + KDV

Asus 7950 DirectCU II Top

STANDART TASARIM BÖYLE GELİŞTİRİLİR -BURAK AKMENEK





AMD YENİ GRAFİK YONGASINI geliştirdikten sonra bu platformun sürümlerini satışa sunmaya başladı. Bazı markalar AMD tarafından üreticilere sunulan standart sürüm üzerine pek bir şey eklemezken, Asus gibi markalar kendi tasarımlarını sunarak ürüne değer katıyor. 7950 DirectCU II Top modeli Asus'un soğutucusunu taşıyor. Asus, AMD'nin 7950 standart modelindeki 800MHz'lik standart GPU hızını bu kartta 900'e taşımış. Yani kart fabrika çıkışlı olarak hız aşırtmalı geliyor. Böylece performans artışı sağlamış. 5000MHz'lik bellek hızınaysa dokunmamış. Asus 7950'nin üzerinde 3GB DDR5 bellek bulunuyor. Ayrıca yeni nesil ekran kartlarında bulunan PCI-E 3 desteği bu kartta da var. Bu da 16GB'lık veri transfer hızı demek ki bir önceki PCI standartına göre iki kat yüksek veri hızı sağlanmış oluyor. Tabii ki bu hızlandırma üzerinde PCI-E 3 yuvası olan anakartlar için geçerli. Serinin en üst seviyesi olan 7970'le bu kartı karşılaştırdığımızda 7950'nin 7970'in biraz daha kırpılmış hali olduğunu söyleyebiliriz.

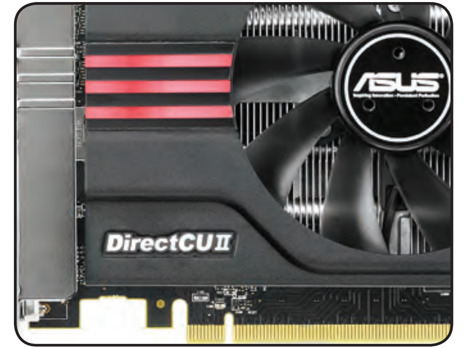
Ekran kartının arkasında HDMI, DVI ve iki adet DisplayPort çıkışları var. Kutunun içerisinden DisplayPort için bir adet HDMI dönüştürücü çıkıyor. Böylelikle birden çok monitör kullanabiliyorsunuz. Kartın tasarımı DirectCU II ve üç slotluk yer kaplayan, çift fanlı bu geniş soğutucu Asus'un daha önceki ekran kartlarından da aşina olduğumuz bir görüntüye sahip. Bu soğutucu hız aşırtmaya daha uygun bir yapı sağlıyor. Fakat çok geniş olduğundan kasa içerisinde oldukça fazla yer kaplıyor. Kart gücünüyse iki adet 6 pinlik girişinden alıyor. Kartın arkasını kaplayan koruyucu bir metal plaka yok. Böylece hız aşırtma için gerekli hava akışı da daha kolay sağlanıyor.

Test sistemimizdeki Asus Matrix GTX 580 Platinum'u kaldırıp 7950'yi performans testine aldık. Testlerimizde saat hızlarıyla oynamadan bir karşılaştırma yaparsak, en üst seviye ayarlarda 7970'in ortalama %25 altında kaldığını söyleyebiliriz. Test sistemimizdeki GTX 580'in ise tabii ki üstünde bir performans sağlıyor. 7950'yi hız aşırtmayla zorladığımızda ise, 7970'in standart saat hızlarında çalıştırıldığında elde edilen puanlara yakın, hatta üstüne çıkan bir performans gösterdiğini söyleyebilirim. Yani bu kartı satın alıp hız aşırtmayla 7970 performansı alabilirsiniz. Özetle NVIDIA yeni ekran kartı ailesini piyasaya sürünceye kadar AMD 7970 ve 7950 ile ilk iki sırayı kimseye kaptırmayacak gibi görünüyor.



İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Üstün performanslı soğutucu sayesinde hız aşırtmaya açık
Eksiler: Yok
Üretici: www.asus.com.tr
İthalat: Mersa www.mersasistem.com.tr, Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: 649$ + KDV



Logitech Touch Mouse M600

TAM DOKUNMATİK FARE

İlginç tasarım ve özelliklere imza atan Logitech (bkz: MX Air, Cube), tam dokunmatik M600 ile bu çizgisini sürdürüyor. Tam dokunmatik fare, üzerinde tuş bulundurmuyor (tıklama ve kaydırma hareketleri dokunmatik yüzey vasıtasıyla yapılıyor) ve her iki elle de rahatlıkla kullanılabiliyor. Oldukça şık olduğunu da belirtmek gerek. İki adet kalem pille 6 ay kadar çalışan M600'ün bir pilini çıkardığımızda süre 3 aya iniyormuş *(teşekkürler Yüzbaşı Aşikâr! -Eren)*. Ağırlık ile kullanım süresi arasında bir seçim yapacağız artık (gerçi iki pili art arda kullanınca da aynı kapıya çıkıyor hesap). 2.4GHz kablosuz protokol kullanan fare, 1000DPI tarama kapasitesine sahip. Yurtdışında ön siparişi alınmaya başlanan fare, 70$'lık fiyat etiketine sahip.







LG Optimus Vu

SAMSUNG GALAXY NOTE'A RAKİP GELİYOR

Samsung'un tablet ve akıllı telefon arasındaki ince çizgiye kondurduğu Galaxy Note'a, LG'den rakip geliyor: Optimus Vu. 1027*768 çözünürlük sunan 5"lik ekrana sahip olan cihazın kalbinde, 1.5GHz'lik çift çekirdekli Qualcomm Snapdragon MSM8660 işlemciyle Adreno 220 görüntü çipi görev yapıyor. Android 2.3 ile gelecek olan 8.5mm'lik Optimus Vu, piyasaya çıktıktan bir süre sonra Ice Cream Sandwich güncellemesine kavuşacak. Ürünün diğer teknik özellikleri arasında 32GB'lık dâhili hafıza, (bizim için pek önemli olmasa da) LTE/4G desteği, LED flaşı ve otomatik netleme özelliğiyle 8MP'lik kamera ve 1.3MP'lik ön kamera yer alıyor. Cihazın ne zaman ve hangi bölgelerde piyasaya çıkacağına dair net bir bilgi yok henüz (bu ay ne çok mobil cihaz haberi yaptı böyle yahu).

Asus C6 8265

HER İŞİN ALTINDA KALKACAK GÜÇTE -BURAK AKMENEK

DONANIM PARÇALARINI ayrı ayrı incelemek ve bunları kıyaslamak kolay ama Organize Sanayi'ye toplanıp gelen PC görmek pek mümkün olmuyor. O yüzden gelen ürünü de başkasıyla kıyaslamak kolay değil. Malum, ürün özelliklerine bakıp performansı tahmin edebilsem de ürün elime geçip teste tabi tutmadan karşılaştırma yapmak doğru değil. O yüzden Asus'ın CG 8265 kodlu masaüstü bilgisayarını test ederken kendi içerisinde bir değerlendirme yaptım.

Kasa öne doğru eğimli bir tasarıma sahip. Açma kapama tuşunu önden göremiyorsunuz çünkü üst tarafa konmuş; yerini bildikten sonra sorun olmuyor. Kasa son derece sade bir tasarıma sahip. Önündeki Asus logosu yansımalı tasarımıyla gerçekten hoş duruyor. Öndeki kapaklardan üsttekinin altında çoklu kart okuyucu, 4 adet USB 2.0 yuvası ve kulaklık/ses çıkışları bulunuyor. Onun altında da bir adet DVD-RW var. Arka tarafında ise 8 USB 2.0 girişi, 1 RoG connect USB girişi, 2 adet USB 3.0 girişi, 1 adet HDMI girişi, 1 adet SPDI/F çıkışı ve onboard ses kartının giriş ve çıkışları bulunuyor.

Kasa vidalı. İç yapısı da aynı şekilde vidalı sisteme dayanıyor. Anakart benim hastası olduğum Asus Maximus GENE-Z Z68. Ci7 2600K, 3.40 GHz işlemci büyük ve geniş kanatlı, tek fanlı bir soğutucu ile serinletiliyor. 4x2'lik ADATA RAM'leri çıkartmak biraz zor çünkü alttaki ASUS NVIDIA GeForce GTX 560 Ti'a dayanıyorlar. Kasanın yapısı ikinci bir ekran kartını kabul etmeyecek kadar dar. Zaten GENE de buna uygun bir kart değil. 1TB'lık sabit disk ise WD Caviar serisinden. Güç kaynağı olarak 500W'lık Delta CAA-500 AT modeli kullanılmış. Kasayla beraber bir adet Asus KB2621 klavye ve 2 tuşlu Asus fare geliyor. Yanında bir monitör yok. Zaten olsaydı fiyatını bayağı şişirecekti. İşletim sistemi olarak 64-bit Windows kurulu. Sistem performans olarak şu anda piyasada bulunan tüm oyunları rahatça oynatabilecek seviyede. GENE, hız aşırtmaya açık bir anakart. İşlemci zaten fabrika çıkışından hız aşırtmalı olarak geliyor. Şu anda sistemleri en çok zorlayan oyunlar Crysis 2, Skyrim ve Call of Duty MW3. Her üç oyunda da, tüm ayarlar en üst seviyede açıkken, 1080p çözünülürlükte ortalama 40-50 FPS arasında bir performans aldım. Verdiğim örnek fark ettiğiniz üzere çok yukarıda. Asus'un C6 8265 kodlu masaüstü bilgisayarı iyi performanslı ve her işin altından rahatlıkla kalkabilecek güçte bir ürün. Fiyatı da performansına göre gayet makul.







İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Uyumlu konfigürasyon, USB Wi-Fi aksesuarı
Eksiler: Daha üst seviye aksesuarlara sahip olabilirmiş
Üretici: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Fiyat: 1499$ + KDV









Sony Xperia'lara "F Klavye"

AKILLI TELEFONLARDA BİR İLK

Sony, bundan sonra çıkaracağı Xperia serisi akıllı telefonlarında "F" klavyeye de yer vereceğini açıkladı. "Q" klavyeye alışık bünyeleri pek ilgilendirmeyecek bir haber olsa da, akıllı telefonlarda bir ilk olduğunu söyleyelim. Wikipedia'ya göre "20 Ekim 1955'te Bakanlıklararası Standardizasyon Komitesi'nce Standart Türk Klavyesi olarak onanmış" olan "F" klavyenin, Türkçeye en uygun klavye olduğu söyleniyor. Bu haberi, okuyan hiçbir oyungezerin kale almadığı da gelen haberler arasında (itiraf edin).



Asus Aspire S3

ÇOK BEKLEDİK BUNU, ÇOK! -MERT YİĞİT DOĞRU

BAZI ÜRÜNLERİ DÖRT GÖZLE bekliyoruz oyungezerler. Geldiklerinde de pek bir seviniyor, sanayiyi panayıra çeviriyoruz. Daha önce haber olarak Organize Sanayi'de, Pazar Yeri'nde ve Donanım Online'da yer alan Acer'ın bu çıtı pıtı ultrabook'u Aspire S3, sonunda kapımızı çaldı. Vurulduk narinliğine, âşık olduk güzelliğine.

ULTRABOOK MU? O NE Kİ?

En baştan alalım. Ultrabook, Intel'in geliştirdiği (ve Apple'ın MacBook Air'ından esinlendiği), netbook'un taşınabilirliği ile dizüstünün gelişmiş performansını birleştirmeyi amaçlayan bir platform. Bunu yaparken inceliği ve şıklığı da elden bırakmayı ihmal etmiyor bu sistemler. Acer Aspire S3 de, tüm bu saydıklarımı layığıyla yerine getiren bir bilgisayar.

Kutusundan çıkarırken, incecik bir bilgisayar görüyorum (en ince kısmı 13mm bu bilgisayarın). Fırçalanmış alüminyum üst kapaktaki tırtıklı Acer logosu, sol yanda kulaklık, sağ yanda SD kart, arka kısımda iki adet USB, HDMI, güç girişleri ve hava üflemeyen havalandırma ızgarası. Evet, havalandırma ızgarası pek hava üflemiyor çünkü bu alet kolay kolay ısınmıyor. Kapağı kaldırınca da, ilk dikkatimi çeken şey Intel Core i5 ve Windows 7 etiketlerinin bile bilgisayarın renginde oluşuydu. Onlar bile tasarımın bir parçası haline gelmişler bu bilgisayarda. Tüm bu bütünlüğü bozan tek şey, ekranın üzerinde bulunan 1.3 megapiksellik kamera. O da tasarıma yedirilebilirmiş sanki. Gerçi bu sadece benim gibi ayrıntı manyaklarının dikkatini çekebilecek bir şey, o nedenle dinlemeyin siz beni.

Tek parça touchpad ve chiclet klavyesi de Acer Aspire S3'ün tasarımının ayrılmaz birer parçası. Yalnız her ikisiyle ilgili birer şikayetim olacak. Birincisi, klavye gereğinden fazla yumuşak geldi bana. Yazarken garip bir rahatsızlık duymamı sağlıyor şu anda. İkincisiyse, tek parça touchpad'in kullanım zorluğu. Touchpad'lere biraz sert basan biri olduğumdan (belki de sorun bende), her kullanışımda pad boşlukta duruyormuş gibi bir his uyanıyor bende. Ancak görünüm olarak sadelik ve şıklığa sağlam bir katkı sağladığı da gerçek.

PERFORMANS VE TAŞINABİLİRLİK

Acer Aspire S3, günlük her türlü işinizi halledebileceğiniz bir bilgisayar. Intel Core i5 2647M işlemcisi (1.6GHz, Turbo Boost ile 2.3GHz'e kadar çıkabiliyor), Intel HD 3000 grafik çözümü ve 4GB DDR3 belleği bunun için oldukça yeterli. Hatta performans canavarı olmayan güncel oyunları, ayarları biraz kurcalayarak rahatlıkla oynayabilirsiniz (Call of Duty Modern Warfare 3, Dirt 3, Batman Arkham City, vs.). Sistemin kullandığı 20GB'lık SSD'nin yanı sıra, biraz darboğaz yaratan 5400RPM hızda çalışan 320GB HDD'ye sahip cihaz. "Keşke tüm sistem SSD kullansaymış." diyebilirsiniz. Ancak o zaman da fiyatın feci uçuk bir hal alacağını söylememe gerek yok sanırım. Dolby Home Theater özellikli ve gayet yeterli ses sistemi, Bluetooth 4.0 bağlantı desteği ve daha önce bahsettiğimiz clear.fi, Acer Backup Manager, Acer Games gibi yazılımlar da cabası.

Bilgisayarın oldukça ince olduğunu söylemiştim yukarıda. Bunun yanı sıra 13.3"lik LED arka aydınlatmalı bir ekrana (1366*768) sahip olan Acer Aspire S3, sadece 1.4kg ağırlığında. Hem ince, hem hafif, hem de performanslı sizin anlayacağınız. Zaten Intel'in Ultrabook platformunun amacı da bu. Genel kullanımda 5-6 saat giden pil ömrü de yeterli. Yalnız ürünün pilinin kullanıcı tarafından değiştirilememesi, bilgisayarınızın piline gözünüz gibi bakmanıza sebep olabilir.

ASPIRE S3 OLMUŞ OYUNGEZERLER

Beklediğimize değmiş hakikaten. Günlük her türlü işinizi halledebileceğiniz, arada iki el oyun atabileceğiniz ve kolayca her yere taşıyabileceğiniz oldukça şık bir bilgisayar istiyorsanız Intel'in Ultrabook platformunu ve bu platformun başarılı bir neferi olan Acer Aspire S3'ü aklınızın bir köşesine yazın derim ben. Emin olun memnun kalacaksınız.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★☆

Artılar: Ultrabook narinliği, şıklığı, taşınabilirliği ve daha bir sürü şey
Eksiler: Sabit disk 7200RPM olabilirmiş
Üretici: Acer www.acer.com.tr
İthalat: Arena www.arena.com.tr, Penta www.penta.com.tr, Datagate www.datagate.com.tr
Fiyat: 821$ + KDV



Airties Air 4420 TV

5GHZ KEYFİ ANCAK BÖYLE ÇIKAR -BURAK AKMENEK

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



HATIRLARSANIZ GEÇEN AY Airties'ın Ürün Grup Direktörü Özgür Yıldırım'la bir röportaj yapmıştık. Bize ürünlerini test için göndereceklerini söylemişlerdi. İşte şimdi elimde 5GHz'in nimetlerinden faydalanan bir ürün bulunuyor.

Airties Air 4420TV'nin amacı çok kısaca evinizde modeminiz (router'ınız) ve başka bir cihazla kablosuz ağ oluşturup bunun üzerinden paylaşım yapabilmenizi sağlamak. Bu başka cihaz, ethernet girişine sahip televizyonunuz, medya oynatıcınız veya uydu alıcınız olabiliyor. Böylece ağa bağlı tüm cihazlardan görüntü alabiliyorsunuz. Üstelik 5GHz bandında olduğundan hem banttaki diğer cihazlarla çakışmadan kurtarıyorsunuz hem de 300MHz'e kadar hız sunan, 11N bir ağınız oluyor. Cihaz tabii ki 2.4GHz'de de çalışıyor ama geçen ay röportajda da yazdığı gibi, bu durumda 2.4 bandındaki diğer cihazlarla çakışıp çok daha düşük bir verim alabiliyorsunuz. Size özel bir yol varken trafiğe girmeye ne gerek var değil mi? 4420 TV'yi kurmak gerçekten çok ama çok kolay.

Kutudan iki adet cihaz çıkıyor. Bu cihazlardan birisini ethernet girişinden modeme, ötekini de nereye görüntü vermek istiyorsanız oraya bağlıyorsunuz. Her iki ürünün de güç alabilmesi için birer adaptörü var. Daha sonra Airties'ın en keyifli özelliği olan AirTouch bağlantısını kuruyorsunuz. Bunun için her iki cihazdaki AirTouch tuşlarına aynı anda basıyorsunuz ve ürünler kablosuz olarak birbirini görüp eşleşiyor. Hepsi bu kadar.

AirTouch ile aynı zamanda kendinize bir repeater da bağlamış oluyorsunuz. Yani ağınızın hem kapsama alanı hem de gücü artıyor. Burada iki ürün arasındaki bağlantı cihazlar tarafından rastgele olarak üretilen, karmaşık bir şifreleme sistemiyle yapıldığından hem güvenlik en üst seviyede oluyor hem de siz şifre derdiyle uğraşmıyorsunuz (cihaz 20 karakterli bir şifre üretiyor).

Son olarak, televizyona bağladığınız cihazın üzerinde bulunan USB yuvasına taktığınız USB bellek, harici disk ve benzeri depolama aletlerini tüm ağda paylaşabiliyorsunuz. Biraz fazla güç isteyen harici disklerde sorun yaşayabilirsiniz ama USB bellekte bir engelle karşılaşmadım. Anlayacağınız Airties Air 4420 TV tek taşla bir kuş sürüsünü vuruyor. Daha da güzeli bu kadar güçlü bir ağ üzerinden kolayca HD içerik aktarabiliyorsunuz. Sistem üç farklı cihazdan HD kalitede aktarımı destekliyor. Yaşadığım tek sorun bazen yerel ağla çakıştığından bilgisayarı açtıktan sonra ürünü açmak zorunda kalmam oldu.

Ben Airties Air 4420 TV'den oldukça memnun kaldım. Her bakımdan çok iyi düşünülmüş ve evinizdeki ağa büyük bir zenginlik katan, daha da güzeli performans sorunu yaşamadan çalışan bir ürün.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Kolay kurulum, yüksek performans
Eksiler: Yok
Üretici: Airties www.airties.com.tr
İthalat: Airties www.airties.com.tr
Fiyat: 139$ + KDV



Ice Cream Sandwich'e Google Chrome Beta

MOBİL TARAYICILARDA DA İŞLER KIZIŞIYOR "Mobil tarayıcı" konusunda, halihazırda piyasayı domine eden Opera'dan başkasını tanımam. Hoş, bilgisayarda da Opera'dan başkasını tanımam, ama o başka bir yazının konusu. Şimdiki konumuz, Ice Cream Sandwich için indirilmeye hazır olan Google Chrome Beta for Android. Hakkında hazırlanan videoyu izleyip tarayıcının özelliklerini de okuduğunuz vakit, karşınızda son derece başarılı bir tarayıcının olduğunu göreceksiniz. Bilgisayarınız, tabletiniz ve cep telefonunuzda aynı yer imlerini, aramaları vs. senkronize etmesini geçtim, gerçek zamanlı olarak açık sekmelerinizi bile gösteriyor Google Chrome Beta. Göründüğü kadarıyla oldukça da hızlı da bir tarayıcı. Opera, Firefox ya da Dolphin gibi rakiplerini alt edebilecek gibi görünüyor ilk bakışta. Yalnız her zaman olduğu gibi şimdilik Türkiye'den indirilemiyor kendisi.

Deloitte'un 2012 Öngörüleri

TEKNOLOJİ DÜNYASINDA NELER OLACAK, NELER BİTECEK?

Kendi tabirleriyle "Denetim, vergi, yönetim danışmanlığı ve kurumsal finansman hizmetlerinde dünyanın en büyük kuruluşlarından biri olan Deloitte", "Teknoloji, Medya ve Telekomünikasyon Öngörüleri 2012" raporunu açıkladı. Raporun bizi en çok ilgilendiren kısımlarından biri, önümüzdeki 12-18 ay içerisinde rekor sayıda tablet ve akıllı telefonun satılacağı öngörüsü (Pazar Yeri'nin girişini bu konuya ayırdım, bi' göz atıverin). Bunun yanı sıra SSD satışlarının yaygınlaşacağı, internet reklâmcılığının daha hızlı büyüyeceği ve hedefe yönelik televizyon reklâmcılığının ufak bir orana sahip olacağı da raporda yerini alan öngörüler arasında. İlgimizi çeken bir diğer öngörüyse, 2008 ve 2010 arasında gelirlerini 20 kat artıran sosyal oyun pazarının yavaşlayacağı.













Alienware M18X

BİRAZ AĞIR MI NE? -BURAK AKMENEK

ÖNCELİKLE ŞUNU BELİRTEYİM Kİ ben Organize Sanayi'ye Alienware ürünlerinin girmesinden son derece rahatsızım. Markanın ürünleri her geldiğinde editörün seçimi logosunu doğal haklarıymış gibi almalarına uyuz oluyorum. Hani yolda giderken fil büyüklüğünde bir cip sizin o şeritte olmanıza aldırmadan çat diye önünüze kırıp yolu sizden alır ve bilmem kaç beygir gücüyle basar gider ya, işte öyle bir his bu. Nasılsa o yol her durumda onundur, onun hakkıdır ve size de hep bakakalmak düşecektir. Bu doğaldır. İşte incelemeye alınan her Alienware'in böyle ukalaca ödül alması da aynen buna benziyor. Vermeyeyim diyorum ama yapabileceğim bir şey yok. Alienware M18X, 18,4" büyüklüğünde ekrana sahip olan (1920x1080) bir dev. Tam 5,4 kg ağırlığında. Yarım tuğla ebatlarında bir de güç kaynağı var. Yani doğal olarak bir masaüstü PC yerine kullanabilirsiniz. Üzerinde Intel Ci7-2920XM işlemci (2.50 GHz), 8GB RAM (1333MHz), 2 adet NVIDIA GeForce GTX 460M ekran kartı, Alienware M18XR1 (Intel HM67'ye denk geliyor) anakart ve sabit disk olarak Samsung 250GB SSD var. Zaten bunları sayınca neden bu kadar pahalı ve büyük olduğunu sanırım anlayabiliyorsunuz. İşte bu yüzden Porsche motorlarını Volkswagen'a değil de Porsche kasasına takıyorlar.

DAHA BİTMEDİ

Dizüstünün giriş çıkışlarına geçmeden önce şunu belirteyim: M18X'te, bu tip ürünlerde çok alışık olmadığımız bir HDMI girişi var. Yani PS3'ünüzü ya da HDMI görüntü veren başka bir cihazı bu alete bağlayıp monitörünü kullanabiliyorsunuz. Tabii ki bir HDMI çıkışı da mevcut. Bunun yanı sıra 2 adet USB 2.0, 2 adet USB 3.0, bir adet eSATA (USB kombo), 1 VGA çıkışı, mikrofon girişi ve ses çıkışları bulunuyor. Ses çıkışları 2 adet. Bunun yanında bir de S/PDIF çıkışı var. Haliyle çoklu kart okuyucu ve kapaksız bir DVD-RW da unutulmamış. Klavyeyi ayrıca anlatacağım. Alienware karakteristiğine uygun şekilde tasarlanmış multimedya tuşları, Wi-Fi tuşu, DVD tuşu da (kapak olmadığı için DVD'yi buna basarak çıkarıyorsunuz) bulunuyor. Kasanın önünde iki tarafında ve arka tarafında devasa hava çıkış tünelleri var ve bunlar tasarımı olarak çok şık görünüyor. Klavye, hatta kapağın altı ise bambaşka bir dünya. Açma-kapama tuşu klasik Alienware logosu. Bu logo, ekranın altındaki Alienware yazısı, klavyenin solunda bulunan 5 adet makro tuşu, multimedya tuşları, klavyenin 4 parçası ve öndeki hava giriş tünelleri olmak üzere yedi, farklı noktadaki aydınlatmayı, Alien Fx yazılımıyla (Alien Command Center yazılımının içinde) tek tek istediğiniz renge çevirebiliyorsunuz. Command Center o kadar ayrıntılı bir şekilde makineye hakim olmanızı sağlıyor ki bunsuz yapamazsınız. 5 adet makro tuşununun da ayarını gene buradan yapıyorsunuz. Tasarım süper. Peki ya performans? 3D Mark Vantage testimizi Performans ayarlarında yaptığımda 15.860 skorunu elde ettim. Geçen ay incelediğim Alienware masaüstü PC'sindeki durum burada da geçerli. Elimdeki basına gönderilen test ürünü performans olarak çok uçmuyor. Ama M18X piyasada, AMD 6900 veya NVIDIA 580 serileriyle satılıyor ve RAM 32GB'a kadar çıkarılabiliyor. Yani performans için gerçekte satılan modellere bakmalısınız. Bu yüzden ben gene genel tasarımı daha ön plana aldım ve ödülümü ona göre verdim. Ayrıca Call of Duty Modern Warfare 3'ü en yüksek ayarlarda ortalama 30 FPS ile oynadığımı da söylemeliyim. Son olarak 12 hücreli pil oyun oynarken ortalama 1,5 saat, ofis programlarıyla çalışırken 3,5 civarında dayanıyor.



İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 1
Artılar: Mükemmel tasarım, kullanışlı yazılım
Eksiler: Rakiplerine nazaran düşük performans, çok pahalı!
Üretici: Dell www.dell.com.tr
İthalat: Radius www.radius.com.tr
Fiyat: 5650$ + KDV

MSI X79A-GD45 (8D)

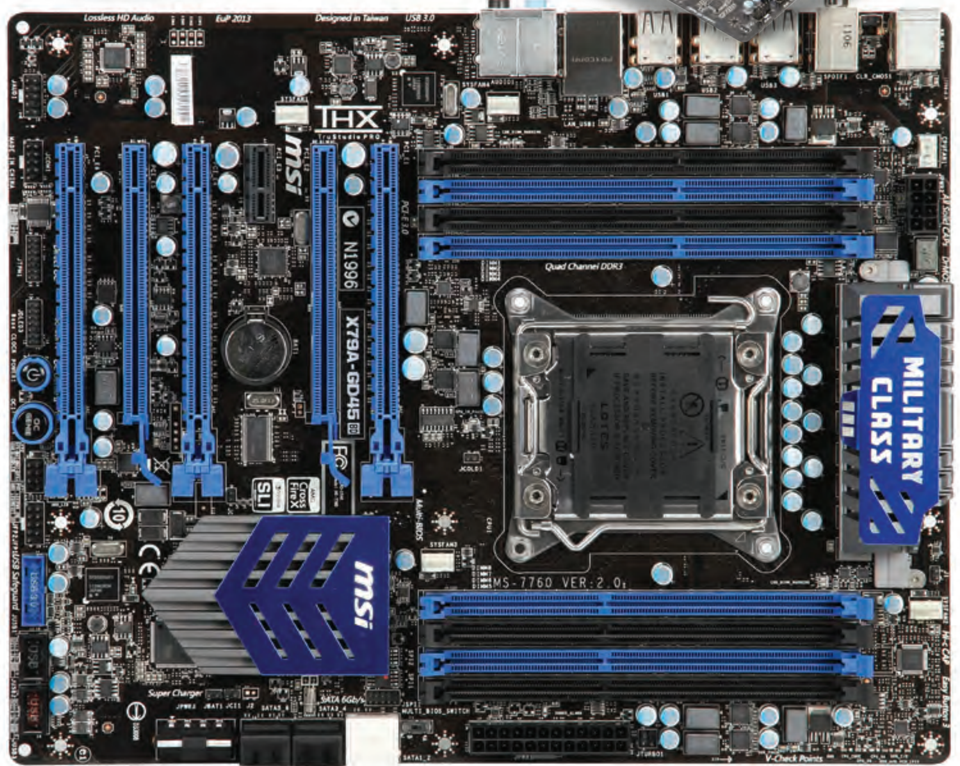
YENİ TEKNOLOJİLERE BÜRÜNMÜŞ OVERCLOCK AŞIĞI -MERT YİĞİT DOĞRU

ANAKART İNCELEMEK, diğer ürünleri incelemekten biraz daha çetrefillidir. Özellikle de anakart, beraberinde pek çok özellik getiriyorsa. Ama bu tür anakartlarla vakit geçirmek, aynı zamanda zevk de verir insana. MSI X79A-GD45 (8D) tam da böyle bir anakart işte. Organize Sanayi'ye hoş geldin, sefalar getirdin MSI X79A-GD45 (8D).



NE YOK Kİ?

Girişten de anlayabileceğiniz üzere ATX formundaki bu anakartta yok yok oyungezerler. Stabilite isteyenler için Military Class III bileşenleri emrimize amade örneğin. MIL-STD-810G sertifikaya sahip DrMOS II, Hi-c CAP, SFC ve Solid CAP bileşenleri, anakartın uzun ömürlü olmasını da sağlıyor aynı zamanda. Performans mı dediniz? Intel X79 çipset (LGA2011 soket), 3 adet PCI Express 3.0 yuvası (2 tane de PCI Express 2.0 yuvası mevcut), 128GB'a ve 2400MHz'e kadar bellek desteği sunan 8 adet DDR III bellek yuvası (4 kanal desteğiyle beraber), gölgelere saklanmış canavarlar gibi bekliyor sessizce. Üstüne üstlük, AMD CrossFireX ve NVIDIA SLI desteği de cabası. MSI X79A-GD5 (8D)'ye "overclock aşığı" demem de boşuna değil elbette. OC Genie II özelliğiyle bir saniyede sistemi otomatik olarak overclock etmek mümkün bu kart ile. Daha önceden bu özellik üzerinde uzun uzun konuşmuştuk hatırlarsınız (tembel kalfa burada bu özellikleri bir daha anlatmaya üşendiğini göstermeye çalışıyor). Bunun yanı sıra, Control Center II ile gerçek zamanlı olarak da overclock yapabiliyor, bu arada sistemi de takip edebiliyoruz. Artık çoğu anakartta görmeye alıştığımız USB 3.0 ve SATA 3 desteği hakkında bir şey söylememe gerek yok sanırım. Ama anakartın arkasında, ikisi USB 3.0 olmak üzere tam 8 adet USB girişi olduğunu söylemeden geçersem ayıp etmiş olurum. Sonradan ekleyebileceğiniz girişlerle beraber evimdeki her USB girişine sahip aygıtı, sıkıntı yaşamadan bu anakarta bağlayabilirim çünkü. BIOS'la pek içli dışlı olmak istemeyenler için, UEFI BIOS özelliğinin de (hani şu fareyle kullanabildiğimiz şirin BIOS'lardan) can kurtarıcı olduğu bir gerçek. Eskiden kimi kullanıcılar BIOS'tan korkardı resmen. Şimdi öyle mi ya?



KENDİNDEN DE PEK BİR EMİN MAŞALLAH

Ürünün kutusunu açar açmaz karşımıza kocaman bir "Overclocking Guide" çıkıyor (Türkçe meali, "Keyf-i Hız Aşırtma"). Onu kaldırınca da altından, Military Class III sertifikası çıkıyor (beyaz üzerine altın yaldızlı, takdir belgesi gibi bir belge). Görüyoruz ki anakartımız ve yaratıcısı MSI, kendilerine pek bir güveniyorlar. Ama bu güvenlerinde haksız da sayılmazlar hani. Mavili siyahlı oldukça karizmatik görünümünün altında, az önce bahsettiğim özellikler bir bir yatıyor çünkü. Bir eksik, bir noksan bulmaya çalışıyorum ama bulamıyorum. Her türlü sistemi, her şekilde kaldırabilecek başarılı bir anakart görüyorum karşımda. 8 kanal Realtek ALC892 ses çipinin de size oldukça yeterli geleceğinden emin olabilirsiniz.

Paranıza kıyıp piyasadaki tüm oyunları dize getirecek bir sistem toplayacaksanız, doğru incelemeyi okuyorsunuz. MSI X79A-GD45 (8D), en az sizin kadar sıkı bir oyuncu ve bir oyuncu anakartından neler beklendiğini çok iyi biliyor. Stabilite, performans, uzun ömür, hız... Tüm bunlar bu anakartta sizleri bekliyor oyungezerler. Yan kapağı pencereli bir kasa alıp, arkadaşlarınıza cakanızı satacağınız kadar da yakışıklı kendisi. Alışverişinizde sepetinize bu ürünü eklemekten sakınca duymanıza gerek yok kısacası. İyi oyunlar.



Arka paneldeki 8 adet USB girişi sayesinde, "Hangisini söksem acaba?" derdinden kurtulacaksınız.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Güçlü, sağlam, stabil, uzun ömürlü, hız aşırtmaya açık
Eksiler: Yok
Üretici: MSI www.msi.com
İthalat: Penta www.penta.com.tr
Fiyat: 257$ + KDV



DOSYA



SSD ALSAM DEĞER Mİ?

OYUN PERFORMANSIMI ETKİLER Mİ?

KATI-HAL SÜRÜCÜLERİ OYUNCU GÖZÜNDEN DEĞERLENDİRİYORUZ **-BURAK AKMENEK**

Yukarıdaki soruyu o kadar çok duydum ki anlatamam. SSD'ler ilk çıktığında benim de aklımda bu konuda birçok soru vardı, fakat o kadar pahalılardı ki bırakın satın almayı dokunmaya bile korkuyordum. Şimdiyse çoğumuzun satın alabileceği makul bir seviyeye yaklaştılar. Gerçi gigabyte başına düşen parayı hesaplarsak sabit disklere göre hâlâ on-yirmi kat daha pahalılar. 120GB'lık bir SSD'yi 146$+KDV'ye satın alabiliyoruz. Oysa Uzak Doğu'daki doğal felaketlerden dolayı sabit disk fiyatları bu sene çok yükselmiş olsa da aynı paraya 1TB kapasiteli 2,5"lik harici ya da 2TB kapasiteli dahili sabit disk satın alabiliyorsunuz. Gelecek yıllarda bu rakamların daha da düşeceği şüphe götürmez bir gerçek.

SSD NEDİR?

Bu kısmı çok uzatmayacağım ama özetle SSD (Solid-State Drive), USB belleklerle aynı esaslara dayanarak çalışan ve veriyi flash belleklerde tutan bir yapıya sahip. 2012 yılına baktığımızda artık hemen hemen tüm SSD'lerin NAND flash bellek kullandığını söyleyebiliriz. Tabii ki veriyi bir bellek mikroçipinde saklamanın birçok avantajı var. Bunlardan ilk akla geleni, oynar bir parça olmadığından, yani sabit disklerdeki gibi okuyucu kafa bulunmadığından dolayı hareketle beraber gelen birçok sorunun ortadan kalkması: Ses, ısınma, ve güç tüketim sorunu SSD'lerde yok. Fazla ısınmaması kasanızın iç sıcaklığının düşmesi ve dolaylı olarak kasa fanlarınızın da daha düşük devirde çalışabilmesini sağlıyor. Tabii ki SSD'ler de güç çekiyor ama sabit disklere göre tüketimleri oldukça düşük, çünkü bir motora ihtiyaçları yok. Ayrıca hareket eden bir kafa olmadığından darbelerde ya da sarsıntılarda bozulma ihtimali de yok. Yani makine çalışırken yanlışlıkla ayağınız çarpsa veya anneniz temizlik yaparken süpürgeyi vuruverse de bilgileriniz güvende. Tabii sabahlara kadar oyun oynadığınız için babanız bilgisayarı camdan aşağıya atarsa bir garanti veremiyorum.

SSD'ler 2,5" formatında olduğundan özellikle dizüstü pazarında çok popülerler, çünkü dizüstü bilgisayarların tasarımlarını çok rahatlattılar. Ultrabook'lar varlığını SSD'ye borçlu desem yeridir (ama yüksek fiyatlarından ve düşük kapasitelerinden dolayı hem SSD hem 2,5" sabit disk kullanan ultrabook'lar da var).

BİR DERDİ VAR MI?

SSD'ler tıpkı sabit diskler gibi SATA arayüzünden bilgisayara bağlanıyor. Burada SSD'leri etkileyen iki adet yazılım var: NCQ ve TRIM. NCQ, SATA II ile birlikte gelen ve veriyi okuyup yazarken en ideal sıraya sokan, böylelikle en üst performansın alınmasını sağlayan bir komut sıralaması (Native Command Queuing). Yani aslında SSD'den çok SATA arabirimiyle alakalı bir konu. TRIM ise SSD'nin veri silme döngüsünü neredeyse ortadan kaldıran bir özellik. SSD'nin yapısından dolayı belleklere yazmak kolay ama silmek sorun olabiliyor. Burada SSD'nin bilgi silme sırasında RAM'le olan ilişkisini azaltıp veri silinmesini hızlandırıyor. Yani SSD'nin hem performansını artırıyor hem de ömrünü uzatıyor. TRIM'in kendisi başlı başına bir yazı konusu. TRIM desteği Windows











SSD'ye yüklediğiniz oyunlarda bölümler çok daha hızlı yüklenir, böylelikle oyunlarınızı daha hızlı ve keyifli oynarsınız.

7 ve Windows Server 2008 R2'de olan bir özellik. Daha düşük işletim sistemleri için de bu destek sağlanabiliyor ama tavsiyem SSD kullanacaksanız önce bu yazılımsal destekten emin olmalısınız.

Tabii ki bulut bilişim gibi alanlarda kullanılmak üzere 1TB'lık son derece pahalı SSD'ler de var ve bunlar PCI-E arabirimini kullanıyor, ama hem kullanım alanı hem de fiyat olarak konumuzun çok dışında kaldığından bunlara girmiyorum.

SSD'lerin hata öncesi kullanım sürelerinde 1.500.000 saat gibi rakamlar görebilirsiniz. Yani artık belleklerin kullanım kapasitelerinin sonuna gelindiği an. Bu rakamı doldurmak için kendi kullanım sürenizi ve yaptığınız işleri hesaplamanız gerek. Eğer 7/24 durmaksızın yazma ve okuma yaptıracaksanız SSD'nizin ömrünü çok daha kısa sürede bitirebilirsiniz. Aksi takdirde hem sabit diskiniz hem de SSD'niz size ortalama beş yıl kadar iyi bir şekilde hizmet edebilir. Burada SSD'nin ömrü sabit diskten daha az olsa da aslında konu sizin sabit diski hangi ortamda kullandığınız ve ne kadar sıklıkta veri transferi yaptığınızla alakalıdır. Beş yıl dememin sebebiyse bu süreden sonra sabit disklerde kullanılan malzemenin kalitesine ve kullanım şartlarına bağlı olarak sorunlar yaşamaya başlayabileceğinizdir. Mesela güç kaynağınızdan ya da anakartınızdan dolayı sabit diskinizle ilgili sorunlarınız olabilir. O yüzden her zaman dediğim gibi ne kullanırsanız kullanın verilerinizi MUTLAKA yedekleyin.

SSD'nin ömrüyle ilgili sorun şu: NAND flash bellekler 512KB'lık alt bloklara bölünmüştür. Yani bir bloğa 10-15 KB'lık veri yazsanız bile silmek istediğinizde 512 KB'lık bloğun hepsi birden silinir. Bu yüzden veriler SSD'de boş alanlara yazılır ve ancak silmek zorunlu hale geldiğinde veri silinir. Yani siz SSD'nin %60 kapasitesini kullanıyor olsanız da aslında diskin tamamı kullanımdadır. Her bloğu sildiğinizde belleğin hayat döngüsü azalır. NAND bellekler ömürlerini dolduruncaya kadar 10.000 kez silinebilirler.

PERFORMANSIMI ARTIRIR MI?

SSD'ler hızlı okuma-yazma özelliklerinden ve paralel iş yapabilme güçlerinden dolayı özellikle .exe uzantılı dosyaların çalıştırılmasında çok yüksek performans gösterirler. Yani Windows yüklenirken 40 saniye değil 10 saniyede, Photoshop, 30 değil 5 saniyede açılır ya da video dosyalarını işlerken 10 dakikalık işi 5 dakikada bitirebilirsiniz. Aynı şey oyunlar için de geçerlidir. Bölümler daha hızlı yüklenir, açılış için daha az beklersiniz. Online oyunlarda her ne kadar işin içine başka birçok etmen daha girse de, en azından sizin makinenizde yapılan işlemler daha çabuk gerçekleşir. Yani oyunlarınızı daha hızlı ve keyifli oynarsınız.

Peki bu birkaç saniye için bu kadar para vermeye değer mi? İşte bunun cevabı tamamen sizin ne kadar oyun oynadığınızla ve oynadığınız oyunun ne kadar yükleme yaptığıyla alakalıdır. 120GB'lık SSD'ye Windows kurayım ve en çok oynadığım oyunları orada tutayım diyorsanız bence sorun yok. Ama SSD'yi bir depolama aygıtı olarak düşünmek için daha çok erken. Ayrıca SSD'ye yüklediğiniz oyunu kaldırmak istediğinizde büyük ebatlarda silme işlemi yapacağınız için bunun SSD'nin ömründen yiyeceği aşikâr. Burada işletim sisteminin çalışma esasından dolayı silme işlemi bir sorun yaratmayacaktır ama bir uygulamanın tamamını kaldırmak, diskin kapasitesi söz konusu olduğunda büyük bir silme işlemi olacaktır.

Gene de yukarıda dediğim gibi SSD'nin kullanım süresinin sonuna geldiğinizde zaten muhtemelen fiyatları oldukça düşmüş olacak ve siz kullandığınız 120'liği çoktan daha büyük bir SSD'yle değiştirmiş olacaksınız. Ayrıca benim gibi durmadan işletim sistemi değiştirdiğiniz ve test yaptığınız bir makineniz varsa ve bol bol benchmark kullanıyorsanız SSD'nin size kazandırdığı saniyeler toplamda gerçekten değerli dakikalara dönüşecektir.

Şu anda kullanmakta olduğunuz hiçbir donanımı sonsuza dek kullanmayacağınızı biliyorsunuz. O yüzden eğer bütçeniz varsa ve tasarruf edeceğiniz saniyelere ihtiyacınız olduğunu düşünüyorsanız bir SSD alın. Yoksa fiyatların daha da düşmesini beklemenizi tavsiye ederim.



PAZAR YERİ

İYİCE MOBİLE KAYIYORUZ -MERT YİĞİT DOĞRU

İçinde bulunduğumuz 2012 yılında, sektörün haline bakınca gitgide mobil cihazlara kaydığımızı görmemek için kör olmak gerekiyor. Sevgili masaüstü bilgisayarlarımızın, hatta dizüstülerimizin tahtını netbook'lar, ultrabook'lar, tabletler ve akıllı telefonlar yavaştan ele geçirmeye başladı. Pek çoğumuzun kullandığı işletim sistemi Windows bile tablet bilgisayarlarla arasını iyi tutmak için yeni arayüz geliştirdi kendine yahu, fazla söze gerek var mı?

"Peki biz oyuncular ne olacağız?" diye soranlara da cevabım ve örneğim de hazır: Cloud Gaming (ya da "Gaming on Demand"). Örneğim de, hepinizin adını bir şekilde duyduğunu ve denediğini tahmin ettiğim OnLive (ve diğerleri). Hani şu ununu elemiş, eleğini asmış bilgisayarlarımızın kılını bile kıpırdatmadan en güncel oyunları ultra ayarlarda oynamamızı sağlayan servislerden bahsediyorum (OnLive'ın konsolu da var biliyorsunuz). Yalnızca bununla da kalmıyor elbette; çünkü OnLive ile, destekleyen oyunları iOS'li ve Android'li cihazlarda bile oynayabiliyoruz artık. Cep telefonundan Dirt 3 oynamak nedir yahu? Kimin aklına gelirdi böyle bir şey bundan beş sene önce? Ya da Windows'u, internet üzerinden bir iPad'de kullanmak? Evet, OnLive sayesinde o da mümkün. Tabii bir de cloud computing (bulut bilişim) temelli Google Chrome OS var. Tüm bunlarla başa çıkabilmek için Microsoft, Valve, Sony gibi taht sahipleri de zamanı gelince ortama ayak uyduracaklardır şüphesiz.

Nereden esti de böyle bir giriş yaptım peki? Bunu yazmak zaten aklımdaydı, Deloitte'un hazırladığı "Teknoloji, Medya ve Telekomünikasyon Öngörüleri 2012" raporuna bir göz gezdirdim. Sonuç şaşırtıcı değil: Bu sene için de rekor sayıda akıllı telefon ve tabletin satılacağı yazıyor (ve yeni bir tablet alacakların %5'inin de hâlihazırda tablet sahibi olduğu öngörülüyor). Ve emin olun bu rekor, her sene bir öncekini egale ederek yeniden kırılacak ve hızla mobile kaymaya devam edeceğiz. Kim bilir, belki seneler sonra bambaşka ürün ve servisler çıkar. Bekleyelim ve görelim...



AMD Radeon HD 7950

Geçen ay bu sayfalarda Radeon HD 7970'ten bahsederken, "Darısı HD 7950'nin başına." demiştim. Beklenen oldu ve küçük kardeş de Ocak sonu / Şubat başı gibi stoklardaki yerini aldı. HD 7970'teki Tahiti XT GPU'sunun biraz kırpılmış hâli olan Tahiti Pro'yu (28nm, 800MHz) kullanan kart, 1.5GB ya da 3GB GDDR5 belleğe (5GHz) sahip olacak. Radeon HD 7970'in 2048 paralel işlem birimine karşılık 1792 paralel işlemcisi bulunan HD 7950'yi, iki tane 6 pinlik güç girişi anca doyuruyor. Fiyatıysa, an itibariyle KDV dâhil 1172TL ile 1293TL arasında. Kart hakkında detaylı bilgiyi bu ayki incelememizde okumuşsunuzdur zaten. Ben de bu yeni kartları sistemlere yedirmeye başlayayım gelecek aydan itibaren. Dur bakalım.





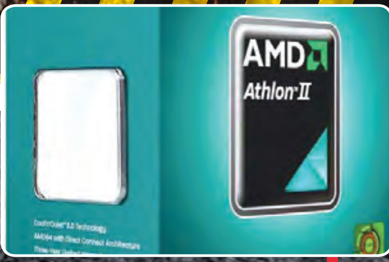
Dark Android Box

Dark Android Box, adından da anlaşılacağı üzere Android işletim sistemini (2.3 Gingerbread) kullanan bir all-in-one PC. Boyut ve görünüm itibariyle daha çok bir modemi andıran bilgisayar, gücünü çift çekirdekli ARM Cortex A9 işlemciden, Mali 400 grafik çipinden ve 512MB DDR2 belleğinden alıyor. 4GB dâhili hafızası SD/MS/MMC kartlarla artırılabilen Dark Android Box, zengin bağlantı seçenekleriyle göz dolduruyor (böyle klişe tabirler kullanmanın zevki başka). Flash ve HTML5 desteğiyle eksiksiz bir internet deneyimi yaşatan ürün (kablolu ya da kablosuz), güçlü konfigürasyonuyla da oyunların ve 1080p çözünürlükteki filmlerin hakkından rahatlıkla gelecek kapasiteye sahip (hareket algılayıcılı kumandası da cabası). Android işletim sistemi sayesinde yükleyebileceğiniz yüzlerce uygulamayı saymıyorum bile. Ayrıntılı bilgi ve güncel fiyat için: http://bit.ly/xhrSfs

B&O Play Beolit 12

Geçtiğimiz aylardan birinde yaptığım haberi kaybolan(!) B&O Play Beolit 12'nin yolu, Türkiye'ye düşmüş. 2"lik 2 adet hoparlörü, 4"lik bir subwoofer ve 120W'lık bir amfi bulunduran ürün, tasarım olarak da son derece sade ve şık. Izgaralı alüminyum kasasının bir diğer özelliği de, Bang&Olufsen'in eski Beolit radyolarına olan benzerliği. Airplay özelliğiyle destekleyen Apple ürünleriyle kablosuzdan (ya da kablolu olarak) hükmedebildiğiniz hoparlör, tam şarjla 8 saat kullanım süresi sunuyor. Deri taşıma kayışıyla lüksü ön planda tutanlara da istediğini veren hoparlörün bir diğer özelliğiyse, B&O Play markasının ilk taşınabilir hoparlörü olması. 1100 Avro'luk fiyatı biraz daha düşük olsaymış keşke. Yine de ilgililerine duyurulur.









	Ekonomik		İdeal		Süper		Ütopik	
İşlemci	AMD Athlon II X3 450		Intel Core i5-2500 LGA 1155		Intel Core i7-2600K LGA 1155		Intel Core i7 3960X Extreme 3.3GHz	
	(k) 78$	(g) 89$	(i) 219$	(l) 229$	(o) 327$	(i) 333$	(i) 1090$	(o) 1120$
Anakart	MSI 870-C45		Gigabyte Z68X-UD3		Asus Maximus IV GENE-Z		Asus Rampage IV Formula	
	(p) 70$	(k) 74$	(b) 158$	-	(f) 216$	(b) 221$	(b) 486$	-
Bellek	Corsair 4GB XMS3 CL9 1600MHz x2		Corsair 4GB XMS3 CL9 1600MHz x2		Kingston HyperX 8GB 4x2 DDR3 1600MHz		Team Xtreem 4x4GB DDR3 2400MHz	
	(c) 49$	(p) 52$	(c) 49$	(p) 52$	(f) 51$	(i) 52$	(i) 316$	-
Ekran Kartı	Powercolor HD5770		Asus ENGTX560Ti 1GB GDDR5		Asus EAH6970		Zotac GTX590 SLI	
	(g) 118$	-	(f) 284$	(b) 294$	(m) 437$	(k) 438$	(f) 1738$	(b) 1744$
Sabit Disk	Seagate 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM		Seagate 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM		Seagate 2TB Sata3 64MB Barracuda TX 7200RPM		Kingston SSDNow KC100 480GB SSD x2	
	(g) 46$	-	(g) 46$	-	(p) 159$	(o) 164$	(i) 2158$	-
Optik Sürücü	LG GH-22NS50 22x DVD-RW		LG GH-22NS50 22x DVD-RW		Asus DRW-24B3ST 24x		Asus BC-08B1ST Blu-Ray BD-R	
	(g) 27$	-	(g) 27$	-	(i) 24$	(c) 25$	(g) 183$	-
Ses Kartı	Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik		Asus Xonar Sense	
	-	-	-	-	-	-	(e) 350$	-
Güç Kaynağı	Kasa içinde		High Power HP-750-BR 750W Power Supply		High Power HP-1000-G14 Absolute Power		High Power HPC-1200-G14C Rock Solid	
	-	-	(p) 141$	(m) 149$	(i,k) 165$	(m) 170$	(l) 217$	(m) 221$
Kasa	Thermaltake SopranoRS 101 500W		AeroCool VX-R LE		CM Storm Enforcer		AeroCool Venom Toxic	
	(k) 103$	(i) 111$	(i) 65$	-	(i) 107$	(l) 112$	(i) 150$	(m) 163$
Fiyat	491$		989$		1486$		6733$	

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Pc Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Gigatek **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

VODAFONE SMART TAB 10

Türkiye'nin operatör markası taşıyan ilk tableti Vodafone Smart Tab 10 piyasaya çıktı. FreeZone üyesi 25 yaş ve altındaki gençlerin günde 1TL'ye satın alabileceği tablet, Freezone üyesi olmayanlar içinse aylık 49TL'ye satışta olacak (Mart'ta). İncelemeden hakkında bir şey söylemek pek anlamlı olmasa da 10" ekranı, 1.2GHz hızında çalışan çift çekirdekli işlemcisi, 1GB belleği, 16GB dâhili hafızası, 32GB'lık microSD kart desteği ve önde 2MP, arkada 5MP'lik kameralarıyla kâğıt üzerinde oldukça başarılı bir modelle karşı karşıyayız. Tabletin bağlantı özellikleri de oldukça güçlü; 3G'den WiFi'a, HDMI'dan DLNA'e ne ararsanız var. Tablet almak gibi bir fikriniz varsa ve bütçe sıkıntısı çekiyorsanız oldukça başarılı bir seçenek. Bir göz atın derim: *http://bit.ly/xBjtyk*



TAMİR ATÖLYESİ

Bu ayki mektuplarımız kısa ve öz. Öyle uzun uzun mektup atmamış oyungezerler. Çerez niyetine kısa kısa göndermişler mektuplarını, sormuşlar sorularını. Önerilerle, serzenişlerle, sorularla ve cevaplarla dolu bir Teknik Servis'le daha karşınızdayız oyungezerler. "Pembe dizi" kıvamına gelmemize çok az kaldı!

ATI RADEON HD3650 İLE CRYSIS 2 OYNA(YAMA)MAK

S Merhaba sevgili Burak Usta ve Mert Kalfa, Derginizi okurken Organize Sanayi kısmına geldim ve test sisteminizi, artık "eskidiği" için değiştereceğinizi yazdığınızı gördüm. Bunu okuduğumda içim sızladı yeminle. Biz burada dizüstünde ATI Radeon HD 3650 ile Crysis 2 oynamak için gözümüzü yırtalım, patlamalı ve bol aksiyonlu sahnelerde ekran kararsın, siz Asus HD 6950 DirectCUII'ye burun kıvırın. Sesimizi duyun istedim sadece. Okuduysanız ne mutlu.
Bora Alper

C Selamlar Bora, İsmini e-posta adresinden çıkardım, umarım doğrudur. Valla benim evimdeki bilgisayarın ve ekran kartının da seninkinden öyle aman aman bir farkı yok. O nedenle aramızda pratikte pek fark yok. Organize Sanayi'nin test sistemiyse test yapmak ve yapılan testin yazısını yazmak için kullanıyoruz genelde. Düşün bak, o bilgisayarı sırf yazı yazmak ve test etmek için kullanıyoruz, sen dizüstünde Crysis 2 oynamak için gözünü yırtıyorsun. O derece (arada iki el oyun attığımızı da söyleyip seni iyice çileden çıkarayım mı?). Sen de bizi okuyorsun, ne mutlu. Kal sağlıcakla.

LORD OF THE KALFA

S Yine ben Mr. Mert. Bir başka deyişle Lord of the Kalfa *(bu "Lord of the Bilmemne" yapışmış bana herhalde. Tombiş bir oğlanken bir arkadaşım da bana "Lord of the Food" derdi -Mert)*. Kusura bakma durmadan mesaj gönderiyorum. Neyse, soruma geçeyim artık *(hadi bakalım -Mert)*.
Bana "NVIDIA GeForce GTX560ti almanı öneririm" demiştin. Peki GeForce GTX570 alsam nasıl olur sence? GTX 560ti ile GTX570 Asus, MSI, Palit markalarında mevcut. Hangi marka ve modeli almamı önerirsin? Sistemim şöyle:
Intel Core 2 Duo E8400 işlemci
Gigabyte GA-EP45T-UD3LR anakart
Cooler Master 650 Watt güç kaynağı
6GB DDR3 1333MHz bellek
Teşekkür ederim, şimdiden iyi çalışmalar.
Dipnot: Bir önceki mektubumu cevapladığın için teşekkür ederim.
iPod'umdan gönderildi *(ben de iPod Shuffle kullanıyorum ne var?-Mert)*.
Mesut Köksal

C Merhabalar Mesut, Bana soracak olursan hâlâ GTX560ti derim. Neden diye soracak olursan, nedenlerini de bir bir sıralarım. Evet, GTX 570, GTX 560ti'den hem kâğıt üzerinde hem de performans açısından daha başarılı bir kart. Fakat hem sisteminin eskiliğinden, hem de aradaki performans farkı 200TL kadar etmeyeceğinden (kartlar arasındaki fiyat farkı 200TL kadar), basitçe bu kartı almana gerek yok. Marka seçme konusuna gelecek olursak. Adı geçen tüm marka ve modelleri hep birlikte alıp bir güzel savaştırmadan bir şey diyemeyeceğim ne yazık ki. Durduk yerde firmaların haklarını yemeyelim şimdi. İnternetten farklı marka karşılaştırmalarını okuyabilirsin elbette. Hayırlı olsun.
Dipnot: Bilgisayarımdan gönderildi.

SORUNLU TEKNİK SERVİS

S Merhaba, Uzun zamandır ekran kartım ile ilgili sorunlar yaşıyorum. ATI Radeon HD 2600 PRO ekran kartım var. Sistemimse şöyle:
-Intel Pentium Dual CPU E2200 2.20GHz işlemci
-Asus P5VD2-VM SE anakart
-ATI Radeon HD2600 PRO ekran kartı
-Windows 7 Professional 32-bit işletim sistemi
-DirectX 11 *(derken? -Mert)*
-2 GB bellek
Misal Crysis 2 oynuyorum. 10-30 dakika arasında bilgisayar fişi çekilmiş gibi tamamen kapanıyor. Tekrardan güç düğmesine bastığımda da hiçbir şey olmamış gibi açılıyor. Bir iki oyun haricinde pek çok oyunda aynı problemle karşılaşıyorum. Left 4 Dead 2, Call of Duty 2 ve üstü, bahsettiğim Crysis 2 ve Borderlands gibi oyunları bu problem yüzünden oynayamaz oldum.
Bir bilgisayarcıya gidip baktırdığımda, ekran kartının fanını temizleyip yağlıyorlar sadece. Aradan 3-5 gün geçtikten sonra aynı sorun yeniden baş gösteriyor. Ne yapabilirim bu sorunun çözülmesi için?
Yeni bir ekran kartı araştırdım ve "XFX HD 6850 Dual Fan" modelini buldum. Fiyatına göre performansı iyi diyorlar forumlarda *(Eee?? -Mert)*.
Neredeyse 6 kez bilgisayarcının yolunu tuttum *(bir daha tutma bence -Mert)*. En son 5 gün boyunca orada kaldı, sorunun nerede olduğu anlaşılmaya çalışıldı. Fakat yine fanı yağlandı. Teşekkür ederim okuduğunuz için. Ertuğrul Erkan

C Selamlar Ertuğrul. Valla bilgisayarının sorunu güç kaynağındaymış gibi geldi bana. Bilgisayarın kendini tamamen kapatması, ekran kartından olacak şey değil. Mavi ekran gelir, monitör kapanır, pikseller birbirine girer, ne bileyim ekranda çizgiler oluşur ama bilgisayar öyle "zınk" diye fişi çekilmiş gibi kapanmaz. Bence bilgisayarını götürdüğün bilgisayarcı, beceriksizliğini gizlemek için kendine bir günah keçisi aramış ve ekran kartını bulmuş. Hayır bir değil iki değil, beş kere de ekran kartı fanı temizlenip yağlanmaz ki arkadaş. Sana tavsiyem, bir yerlerden güç kaynağı bulup denemen.
XFX iyi markadır, AMD Radeon HD 6850 de iyidir. Ama burada asıl soru senin bilgisayarının nasıl olduğu. Kullandığın ekran kartına bakarak epey eski bir sistem olduğunu tahmin ediyor ve Radeon HD 6850'yi dar boğazda boğabileceğini öngörebiliyorum. Konfigürasyonunu at bir daha konuşalım *(pek bir şey yazmamışsın ama kart hakkında bilgi almak için mektuba o kısmı eklediğini düşünüyorum -Mert)*. Rica ederim. Sistemine ve kendine iyi bak.

BENİM BİR ÖNERİM VAR!

S Merhaba, 1- Sistem önerilerinizi beğeniyorum. Oyun dergisi olduğunuz için doğal olarak buna göre sistemler oluşturuyorsunuz. Bir de yüksek depolama kapasiteli, nispeten sessiz çalışan, yüksek kalitedeki filmleri rahatlıkla oynatabilen ve mümkün olduğunca ekonomik bir sistem türü daha eklese niz çok iyi olurdu. Bu sistemde uygun bir anakart kullanılırsa ekran kartı ve ses kartı onboard olarak kullanılabilir ve küçük bir kasaya da sığar.
2- Ekonomik sistem, en uygun fiyata tatmin eden bir performans sunuyor. Ancak bunun bir alt kademesi daha olmalı bence. Çünkü tanıdığım bazı insanlar yüksek sistem gereksinimlerine sahip olan oyunlardan ziyade sadece sevdiği birkaç orta karar oyunu oynayabileceği bir sistem almak istiyor ve onlara ekonomik sistemin fiyatı bile yüksek geliyor. Uygun bir açıklamayla buna yönelik bir seçenek sunarsanız, birçok kişi için çok faydalı olacaktır diye düşünüyorum.
3- Pazar Yeri'nde niye monitör yok? Sistemlerden ayrı olarak bir de monitör listesi oluşturmanız ve bunu güncel tutmanız çok iyi olurdu. Alperen

C Selamlar Alperen, Öncelikle gönderdiğin bu güzide önerin için sana teşekkür ederim. Bu ayın dilbilgisi kuralları açısından en kusursuz mektubu da senin mektubun ayrıca.
Önerini Burak Abi ile değerlendireceğim. Açıkçası bana mantıklı geldi ama artıları ve eksileriyle iyice bir ele almamız lazım. Bu mektubu okuyan diğer oyungezerlerin fikirlerini de almak isterim açıkçası. Tabii sadece bu konuyla ilgili de değil, her türlü öneri, istek ve şikâyetlerinizi bekliyorum daha önce de dediğim gibi. Böyle böyle geliştireceğiz buraları birlikte, orta yolu bularak ve herkesin işine yarayacak yeni fikirler üreterek *(Böyle bir sistem istiyorsan tam da bu işi yapan NAS sunucu tadında ürünler var piyasada. Torrent çalıştırıyorlar, sessizler ve kapasiteleri yüksek. Onlara bakmanı öneririm. Sırf bunun için bir sistem yazmak böyle ürünler olduğundan çok mantıklı gelmiyor bana. Yoksa önerin tabii ki güzel Alperen -Burak)*.
Yeniden teşekkürler Alperen. Diğer oyungezerlere de örnek olman dileğiyle. Kendine iyi bak.

KONU BULAMAYAN İNSANIN DRAMI

S Selam sanayi ekibi Burak Usta ve Mert Kalfa (başka adını duymadığımız varsa affoluna :) *(geçici işçilerimiz var, sonra ne bileyim, arada inceleme kitlediğimiz (rica ettiğimiz diyelim ehm -Burak) Ozan var... -Mert)*
Bilmem görmüş müydünüz bir e-posta daha atmıştım geçenlerde :) *(eöö... benim bütünleme yollarında kaybolmuş olabilir o -Mert)*
Bu sayıdaki Alienware yazısında sizin de tutkunuzu gördüm ve kararsızlığım birazcık azaldı. Ama hâlâ parça değişimi mi yapsam yoksa üniversiteyi bekleyip güzel bir Alienware mi alsam diye saç baş yoluyorum *(Alienware al -Mert)*...
Hazırladığım Alienware 2500$ civarı tutuyor. O kadar parayı biriktirebilirim sanıyorum (ki zaten lise 3-4'te de oyun yalan olacak).
Ha bir de son olarak bir sorum var. Alienware al derseniz dizüstü mü yoksa masaüstü mü olsun?*(dizüstü olsun bence -Mert) (ama ben bütün soruları cevaplamışım! -Mert)* Berkay Şahinoğlu

C Merhaba Berkay, Yukarıda tüm sorularını cevaplamış oldum, kusura bakma. Ama cevap niyetine bir şeyler karalamazsam da olmaz şim-

di. Evet biz sanayicek (geçici işçilerimiz ve arada oyun kitlediğimiz Ozan da dahil olmak üzere) Alienware aşığıyız. Adamlar bu işi gerçekten iyi biliyorlar ve tasarımından performansına uzay aracı gibi bilgisayarlar üretiyorlar.
Kısacası Alienware al, Alienware aldır. Parayı da biriktirebilirim demişsin, sorun yok o zaman. Ayrıca Lise 3 ya da 4'te *(aa artık lise 4 de var di mi? -Mert)* de oyun oynamanda bir sakınca yok bana kalırsa. Abartmadığın sürece kafanı boşaltmanda yardımcı bile olur hatta (karşında lise sonda da azar azar oyun oynayan ve dereceye giren -ehem- bir kalfa konuşuyor).
Bu arada yukarıda dizüstü al dedim de, masaüstü de alabilirsin. Aslında bilgisayarı nerede ve ne şekilde kullanacağını da belirlemen lâzım. Sonrası, Alienware ile mutluluk dolu anlar.
Güle güle kullan şimdiden.

BİLGİSAYAR TOPLAMA SANATI

S Merhaba Mert Abi. Ben Yusuf. Benim üç yıl önce aldığım bir dizüstüm var ama yeni oyunları oynatamıyor. Ben de yakın zamanda bütçeme uygun bir bilgisayar toplamak istiyorum. Belirlediğim sistemi söyleyeyim ben:
-Intel Core i5-2500K işlemci (6M Cache, 3.30 GHz)
-Asus Maximus IV GENE-Z anakart
-Corsair 8GB (2x4GB) Vengeance DDR3 1600 MHz CL9 Dual Kit bellek
-Sapphire HD 6870 1GB GDDR5 PCI-e ekran kartı
-Seagate Barracuda 500GB Sata3 16MB 7200RPM sabit disk
-Pioneer DVR-S19LBK 24X DVD+/-RW optik sürücü
-Thermaltake VL86021W2E V3 600W MidT ATX kasa
-Samsung 24" B2430H Geniş Ekran LCD monitör
-Windows 7 Ultimate 64-bit SP1 TR işletim sistemi
3 adet sorum var size:
1- Bu bilgisayarla yeni çıkan oyunları -özellikle Crysis 2 ve Battlefield 3- Full HD ve bütün ayarlar açık bir biçimde rahat oynayabilir miyim?
2- Güç kaynakları hakkında pek bilgim yok açıkçası. Bu sistem için 600W yeter mi?
3- Bu bilgisayar beni kaç yıl idare eder?
Cevaplarınızı bekliyorum. Teşekkürler şimdiden.
Yusuf Ahmet

C Selamlar Yusuf, Belirlediğin sistem oldukça performanslı görünüyor kâğıt üzerinde. Gönül rahatlığıyla alabilirsin. Ancak 600W'lık güç kaynağı tercih etme bence. Güç kaynaksız bir kasa seçip (sistemlerimize bakabilirsin), temizinden 800W'lık bir güç kaynağı satın al gitsin. Başka bir parçaya dokunmana gerek yok. Kâğıt üzerinde oldukça başarılı bir sistemin var. Test yapıp benchmark atmadan kesin olarak bir şey söylemek istemiyorum ama yine de bu sistemin Crysis 2'yi ve Battlefield 3'ü kolaylıkla yere serebileceğini söyleyebilirim. Bu bilgisayar seni 2-3 sene rahat götürür. Rahat rahat oynarsın oyunlarını. Ben de teşekkür ederim, iyi oyunlar.

DİZÜSTÜ BİLGİSAYAR ÖNERİSİ

S Oyun oynamayı severim. Hatta sadece sevmem, çok severim. Daha önce bu konularda bilgisizdim ve Casper marka bir dizüstü bilgisayar aldım (NVIDIA GeForce GT 330M'li). Şu anda bilgiliyim ancak ailemin eline bakıyorum. 2000TL kadar bütçem var ve beni 3-4 sene götürecek bir dizüstü arıyorum (aslında götürmese de olur çünkü o kadar götüreceğini sanmıyorum). Bilgisayarda 4GB bellek olursa falan iyi olur. Oyunları ultra ayarlarda oynama takıntım da yok. Rahat oynatsın, ayarlarda dibi görmeden 30FPS'yi falan bulayın bana yeter. Sağlam marka olsun bir de mümkünse. Benim aklımda Asus K53SV var. Battlefield 3 de oynamak istiyorum aynı zamanda. Sence GeForce GT 540M bunun için yeterli olur mu (Asus'taki GPU)? Bu arada bilgisayarın fiyatı 2500TL'ye kadar çıkabilir (indirimler falan da var ya, 2000'e düşürmeye çalışırım ben o fiyatı). Teşekkürler. Size attığım ilk e-postam, hatam varsa affola. Hidayet Otçu

C Merhaba Hidayet, Geçen ay Oğuzhan'ın sorduğu dizüstü bilgisayarı aynen sana öneriyorum. 2500TL'lik bütçesiyle Oğuzhan kendine Asus N55Sf-S1278V'yi seçmişti. Bilgisayarın konfigürasyonu şöyle: Intel Core i7 2670QM 2.2GHz işlemci, 8GB bellek, NVIDIA GeForce GT 555M paylaşımsız 2GB ekran kartı, 750GB sabit disk
Al bu bilgisayarı derim ben. Bütçene oldukça uyan, seni biraz zorlarsan 3 sene kadar götürebilecek bir dizüstü bilgisayar. Şu anki dizüstü bilgisayarınla oynamaya çalışırken saçını başını yolduğun Battlefield 3'ü de oynarsın rahat rahat. Ultra ayar isteyen oyungezerlerden de değilsin. E daha ne olsun di mi? Güle güle oyna, güle güle kullan.

Yukarıda da çok söyledim, yeniden söylüyorum oyungezerler. Alperen kapıyı aralamış bu ay, gerisini getirmek sizin elinizde. "Saçma olur bu be, atmayayım." dediğiniz önerileri bile atın. Kim bilir, belki size saçma geliyordur ama aslında oldukça mantıklı bir öneridir. Bu ayki çok sayıda mektup için de ayrıca teşekkür eder ve geri kalanınızı *donanim@oyungezer.com.tr*'ye beklerim.

SANAYİ DEVRİMİ

Elimde devrimin, yorgun haritası...

Horse Hoof Shoes

Bu sevgililer günü geçti ama bunun doğum günü var, tanışma yıldönümü var, buluşma yıldönümü var, el ele tutuşma yıldönümü var, kol kola girme yıl dönümü var. Var da var. Aklınızın bir köşesinde bulunsun, sakın ola ki kız arkadaşınıza Horse Hoof Shoes almayın. Durduk yere adı "At"a çıkmasın kızın.



Steak Bouquet

İnce ruhlu İngiliz bir kasap arkadaşımızın Sevgililer Günü için hazırladığı bir buket biftekten gül. Düz gül aldınız da ne oldu? Bir Steak Bouquet alsaydınız karnınız doyardı da bir işe yarardı en azından. Ah bu İngiliz kasaplar yok mu...





Keyboard Infused Pants

Bir Nerd bir Nerd'e, "Bre Nerd, gel beraber seninle Nerd'ce bir şeyler yapalım." demiş. Sonrasında da ortaya Keyboard Infused Pants çıkmış. Daha sonra bu iki Nerd'ün sesi, Nerdypaşa Pasajında büzüşmüş (evet bu sonuncu saçma oldu).

Face Training

3990¥'e Japonya'da satılan bu güzide ürünle, günlük yapacağınız egzersizlerle yüzünüzde kırışıklık kalmayacak! Görünümü biraz garip(!) olsa da, her şey sağlık için (Japon abi neyin kafasındaymış bu ürünü tasarlarken acaba).



Baldycomb

"En iyi tarak budur! Dünyanın bütün meşhurları, bununla saçını tarıyor. İngiltere kralı, rahmetli başkan Kennedy, taçsız kral Pele, Beckenbauer, kaleci Maier, Nadia Comăneci, biricik Bardo (!), Fenerbahçeli Cemil. Hepsi, şöhretlerini bu tarağa borçludurlar."(O değil de hepsi de sırma saçlı abilerin/ablaların. Neden Baldycomb kullanmışlar ben de anlamadımhfşjgs).



EKRAN DIŞI



EKİP YENİDEN TOPLANDI

Bit pazarına yine nur yağdı. Ama bu sefer çok da iyi oldu. Bir nesli ekran başına, TRT'ye kilitleyen Muppet Show, yıllar sonra bu sefer beyazperdede karşımıza çıktı. Hem de en az kuklalar kadar eğlenceli bir "insan" kadrosuyla. Filme dair en sevdiğim detaylardan bir tanesi, kuklaların tıpkı bildiğimiz ve sevdiğimiz şekilde karşımıza çıkması oldu. 80'lerde nasıllarsa şimdi de aynen öyleler. Ha tabii bir de, izleyici koltuğundaki huysuz ihtiyarlar ve... dıdıdıdı manah manah!

Her şey bir yana, çocukluğumuzda derin iz bırakan kuklaların TRT zamanındaki sesleri zihnimize o kadar işlemiş ki, orijinal sesleri duyunca "ne kötü bir dublaj bu" diye düşünmeden edemedim. Bunca senenin ardından *Fozzie, Swedish Chef, Gonzo, Miss Piggy, Kermit, Animal, Beaker & Bunsen, Rowlf*, çenesini tutamayan huysuz ihtiyar seyirciler *Statler ve Waldorf* ile tekrar karşılaşmak çok güzeldi.

DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER

Take Shelter

BİR ZİHNİN DERİNLİKLERİNE İNMEK

İşte yılın "*en hakkı yenen harika filmi*". 1 milyon dolarlık bütçesi, harika oyuncu performansları ve minimal hikâyesiyle şu anda hak ettiği yerden çok geride duran bir film **Take Shelter**.

Gökten ziftimsi sarı bir sıvının yağdığını ve arkasından da ölümcül bir fırtınanın geldiğini rüyalarında gören Curtis (Michael Shannon) bu öngörüsünün peşine düşüyor ve evinin bahçesine kocaman bir barınak yapmaya başlıyor. Hem maddi açıdan hem de karısıyla ilişkisinde kötü günler geçiren Curtis'in bu davranışı çevresi açısından şizofreni olarak algılanıyor ve Curtis'in hayatı daha da gerilemeye başlıyor. Bazen olaya dilsiz ve sağır kızının gözünden bakıyoruz, bazen de eşinden. Sonuçta izlediğimiz koltuğa çivileniyoruz film boyunca çünkü Curtis'in zihninin atmosferi o kadar yoğun ki tek solukta filmi izlemekten başka çare çıkmıyor karşımıza. Michael Shannon hayatının performansını gösterirken Jessica Chastain Tree of Life'tan sonra yine döktürüyor.

Film bir adamın garip hikâyesi, onun garip çevresi ve garip bir ulusun yapısal düzenini ucundan tutarken izleyiciyi de o barınağa sokmayı başarıyor. İç korkularınızı ayyuka çıkarıyor ve yüzleşme isteği doğuruyor. Curtis'in kazdığı o barınağın içine girmek istiyorsunuz. Varsın Curtis gerçekten ruh hastası olsun ya da hayal görüyor olsun hiç fark etmiyor. Herkesin bir barınağa ihtiyacı vardır alt metninden yola çıkarak kendisine *inanan* insanları topluyor Take Shelter. Ve akıllara da hep o soruyu takıyor: Ya Curtis haklıysa? **–Volkan**



Ian Mcdonald – Brazyl

O GELECEĞİ HAK EDECEK NE YAPTIK?

Sıfırdan bir kitap üretmenin ne kadar zor olduğunu ancak hayal edebilirim; ama özellikle bilimkurgu eserlerini hazırlamanın çok daha zor olduğunu düşünüyorum. Belki de son dönemde kayda değer bilimkurgu roman ve filmlerinin çıkmamasının nedeni de budur. Durum sadece kitaplar için de geçerli değil, Moon'u saymazsak aklınıza 2000'lerin sonrasında çekilen kaç bilimkurgu filmi geliyor? Ne yazık ki rakam bir elin parmaklarını kolay kolay geçemeyecektir.

Brazyl bu yüzden benim için son derece önemli bir kitap. Elbette 1970 döneminde yazılan eserlere karşı beslediğim özel sevgi yerinde duruyor ama şaka maka artık adamların zamanında "gelecek tahminleri"ni yaptıkları yıllarda yaşıyoruz. 2010 yılında uçan arabasına binen insanlar hakkındaki eski metinleri okumak bazen komik olabiliyor bu yüzden de. *Ian McDonald* olaya biraz daha farklı açılardan bakmış, cevaplamaya çalıştığı soru her zaman olduğu gibi "nereye gidiyoruz?" Ama aynı zamanda bunu "nereden geldiğimize" bakarak çözümlemeye çalışıyor. Öykü Brezilya'da geçiyor ve üç farklı karakterin gözünden, farklı zamanlarda farklı sunumlarla kendisini anlatmaya çalışıyor. Bunlardan ilki **1732** yılı ki buraya gelen göçmenlerin ne hayaller kurdukları ve sahip oldukları beklentiler üzerine yoğunlaşılmış. **2006** yılı modern Brezilya'yı; sefalet ve zenginliğin bir arada olduğu, halkın atalarının beklentilerinin çok ötesinde bir hayat yaşadığı bir dünyayı anlatıyor. **2032** yılıyla ilgiliyse çok şey söylemek istemiyorum, yeterince merak ettiyseniz bu bölümün tadını kitabı okurken çıkarın.

Brazyl, temel anlamda pek çok sosyal gerçeği okuyucusunun yüzüne çarpmasının dışında, güçlü dili ve esprili tarzıyla kendini okutmayı, daha da önemlisi okuyucusunda beklenti ve merak yaratmayı başarmış bir kitap. Bu aralar dikkatinizi dağıtacak sıra dışı bir kitap arıyorsanız Brazyl tavsiyemdir. **–Ali**



Dünya Savaş Tarihi

KULELİ'NİN MÜFREDATINDAN KOPUP GELMİŞ GİBİ

Diyeceksiniz ki Burak'ın bu Dünya Savaşlarına olan takıntısı nedir? Açıkçası tahminen emeklilik yıllarımda yazmak istediğim bir kitaba şimdiden alt yapı oluşturuyorum diyebilirim. Her şey bir yana, siz de tıpkı benim gibi tarihe meraklıysanız, askeri tarihçiler tarafından yıllarca üzerinde emek verilmiş bu çalışmayı bir çırpıda okuyacaksınız. Dört ciltten oluşan çalışma *Ortaçağ (500-1500), Erken Modern Çağ (1500-1763), Emperyal Çağ (1776-1914)* ve *Birinci Dünya Savaşı'nda Osmanlı İmparatorluğu*'ndan oluşuyor. Kitapların en göze çarpan özelliği, dönemin önemli savaşlarını stratejik haritalarıyla beraber adım adım anlatması. Üstelik yalnız bununla da kalmıyor, dönemin genel politik yapısı ve savaş nedenlerinin yanı sıra kullanılan stratejiler, nedenleri, mühimmat ve teknolojilere de oldukça ayrıntılı bir şekilde yer veriliyor. Çağlar ilerledikçe gelişen teknolojiyle beraber savaşın kurallarının da değişmesi ve geçiş döneminde farklı yapılardaki orduların çarpışmaları, tarih dersinde hiç okutulmayan, ülkelerde ve coğrafyalarda gerçekleşmiş çok önemli çarpışmalar ve bunların politik sonuçlarına da yer verilmiş. Tarihi seven herkesin arşivine mutlaka katması gereken bir seri. Ben arkadaşlarımı kandırıp satın aldırdım bile. **–Burak**



Queen – Days of Our Lives

BU HAYAT ZOR, ÖZELLİKLE DE QUEEN'SİZ

Dünyanın en büyük rock grubu Queen'in (bunu sadece ben değil, dvd kutusu da söylüyor ^_^) kuruluşunun 40. yılı vesilesiyle BBC'nin hazırladığı, Queen tarihçesini anlatan belgesel büyük ilgi gördüğünden dolayı DVD ve Blu-ray'inin de piyasaya sürülmesine karar verilmiş. Belgeselin ilk bölümü Queen'in nasıl kurulduğunu ve nasıl dünyanın en büyük rock grubu olduğunu anlatıyor. Bazı şarkıların ve albümlerin arkasında yatan hikâyeleri, grubun zaman zaman nasıl dağılma noktasına geldiğini, medya ile aralarındaki bitmez sürtüşmeleri, uzman oldukları harmoniyi şarkılarında kullanma süreçlerinin nasıl işlediğini, Bicycle Race klibinin çekimlerinde bulunamadıkları için nasıl pişmanlık duyduklarını özellikle Brian ve Roger'ın ağzından dinlemek çok güzel. Ama maalesef 2 saat süren belgesele bütün albümleri ve bütün önemli şarkıları sığdıramamışlar. A Kind of Magic albümünün ya da Prophet's Song, Innuendo gibi şarkıların arkasındaki hikâyeleri de dinlemeyi çok isterdim. Ama tabii bir hayranın istekleri asla bitmez, onlar olsa "başka şarkılar da olsa keşke" diyecektim, o ayrı...



İkinci bölümse tahmin edebileceğiniz üzere daha karanlık bir havada geçiyor. Freddie Mercury'nin AIDS'e yakalanması, bu durumun grubu daha da birbirine kenetlemesi, Freddie'nin öldüğü güne kadar canla başla daha fazla şey üretmeye çalışması... Hüzünlenmemek elde değil. Özellikle son video klipleri **These Are The Days of Our Lives**'ın kamera arkası görüntüleri çok vurucu. Bir insanın yakında öleceğini bile bile hâlâ yapabildiğinin en iyisini yapmaya çalışması insanı derinden yaralıyor. İnsan bolca "keşke"li cümle kurmaktan kendini alamıyor.

Days of Our Lives şu ana kadar yapılmış Queen belgeselleri içinde en derli toplu olanı. Başta John Deacon'ın iştirak etmemiş olması gibi (kendi seçimlerinden ötürü), ya da biraz kısa olması gibi bazı eksik yönleri olsa da Queen hayranlarına da, Queen hakkında bir şeyler öğrenmek isteyen arkadaşlara da rahatlıkla öneririm. **–Ömer**

Blind Guardian Memories of a Time to Come

YARINLAR BİZİ UZAKLARA GÖTÜRECEK

25 yıl olmuş Blind Guardian kurulalı. Geçmişe dönüp baktığımızda, bu 25 yıl boyunca ilk demodan hit şarkılara kadar uzanan zorlu bir yol çıkıyor karşımıza. Yeni albümleri **Memories of a Time to Come** da zaten bu yolun bir haritası.

Albüm yeni bir şarkı içermiyor, onun yerine bazı şarkıların remixleri ve yeniden kayıtları çıkıyor karşımıza. Kimi şarkı eskisini aratmazken, kimisi gidip de eskisini dinlemenize sebep oluyor. Hangi hallerinin daha iyi olduğuna tabii ki siz karar vereceksiniz ama şu kesin ki, bir *And Then There Was Silence* ya da bir *Bard's Song* duyduğunuzda öyle ya da böyle dudaklarınız eşlik edecek şarkıya. Grubun yeni şarkılarını duymamıza yaklaşık 2 yıl daha olduğunu tahmin ediyorum. O zamana dek bununla idare etmek zorundayız. Hoş, zaten çok da kötü bir şey değil bu.

Not: Deluxe Edition, yani albümün 3 CD'lik sürümü eski demoları da içeriyor. Hani benim demolarım derseniz aradığınız cevap bu olsa gerek. **–Emre İ.**



Offf İstanbul

DİJİTAL TASARIM FESTİVALİ İSTANBUL'DA

Hatırlarsınız birkaç ay önce Kurye'nin dijital oyun festivali Space Invaders'tan bahsetmiştik Ekran Dışı'nda. Bu sefer Kurye Video Organizasyon, herbiri kendi alanında öncü dünyaca ünlü tasarımcıları, dünyanın en önemli dijital tasarım festivali **OFFF** kapsamında mart ayında Türkiye'ye getiriyor. Barselona çıkışlı olan ve önceki yıllarda Paris, New York, Lizbon ve Madrid gibi tasarım başkentlerini dolaşan, dijital tasarım konusunda trend belirleyici konumdaki OFFF, konuyla ilgilenenlerin kesinlikle kaçırmaması gereken bir festival. Arıntılı bilgi ve detaylı programa *www.offfistanbul.com* adresinden ulaşabilirsiniz. **–Damla**

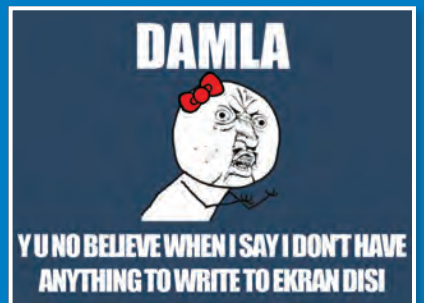




Y U No Believe?!

DAMLA'NIN EREN'LE İMTİHANI

Oyungezer'in mail grubunda her ayın ilk günlerinde yaşadığımız "karma sayfalara ne yazıyorsunuz" kavgasından bu ay Eren galip çıktı ve Damla bir sabah gelen kutusunda bu görselle karşılaştı. **–Eren**



The Shrine

ÖNCE ŞİŞMANLAR VE GÖZLÜKLÜLER

Şiddetle muhtemeldir ki, The Shrine isimli korku filmini gözden kaçırmışsınızdır. Ben de kaçırmıştım, sonra IMDB'de başka bir korku filmini araştırırken "tavsiye edilenler" arasında gördüm. The Shrine, bir grup genç araştırmacının Avrupa'da kaybolan bir Amerikalı gezginin hikâyesini takip edip soluğu Polonya'da almalarıyla başlıyor. Amaçları sadece ilginç bir hikâye yaratmak olan bu gençler birdenbire kendi hikâyelerinin başrolüne oturuyorlar. Filmde gerçekleşen olaylar düşünüldüğünde, böyle bir hikâyede başrolde olmanın başınıza gelebilecek felaketlerin en büyüğü olduğunu söyleyebilirim. Lakin izlemeye başlamadan önce büyük beklentilerin içine girmemelisiniz. Filmin ana karakterlerini Amerikan TV şovlarında boy gösteren gençler üstlenmiş (Supernatural'den Cindy Sampson, Smallville'den Aaron Ashmore gibi). İlk başlarda sıkıcı olsa ve kısa bir süre sonra size *ormanda kaybolan aptal bir avuç genç filmi* izlenimi verse de bir süre sonra bu durum değişiyor ve kan gövdeyi götürmeye başlıyor.

İşin heyecanını kaçırmak istemediğimden detaya girmeyeceğim ama insan kurban eden tarikatların bunu genelde kime hizmet için yaptıklarını ve o varlığın da insanların içine girmeye ne kadar meraklı olduğunu, bir kez daha hoş görseller içinde izleyebileceğiniz bir film The Shrine. Size "vay be, ne filmdi" dedirtmeyeceği açık; ama filmin son yazıları akarken kaybettiğiniz 1.5 saate de yanmayacaksınız. –**Erce**



Shiroinku

YAŞASIN, BİZİM DE MANGAMIZ OLDU!

İnternetin derinliklerinde bir yerlerde yolları kesişen birkaç kafadar manga sever, yakında piyasaya Shiroinku adlı bir fanzin çıkartmaya hazırlanıyor. Manga tarzında çizilmiş hikâyelerin bir araya geleceği Shiroinku'nun *("Beyaz Mürekkep" anlamına geliyor)* ekibi, ilk sayıyı nisan ayı içinde çıkartmayı planlıyorlar. Şimdilik büyük şehirlerde ve özellikle İstanbul'daki büyük çizgi roman dükkânlarından dergiyi temin edebileceksiniz. Ekiptekilerin söylediklerine göre, dergiyi henüz maddi bir kazanç aracı olarak görmediklerinden fiyatı makul bir seviyede tutulacakmış. Yeni çizer ve yazarlara kapıları açık olan ekibin çalışmalarını, projenin gelişmelerini takip etmek veya kendilerine ulaşmak istiyorsanız adresleri *www.shiroinku.com* –**İpek**



We Need To Talk About Kevin

ZOR KİTABIN ZOR FİLMİ

Huyumdur, o yıl izlediğim filmler arasından bir *Top 10* listesi çıkarırım. Ama bu listenin çıkması için arkamda hiçbir önemli filmin kalmamış olması gerekir. 2011 listemi oluşturmama da iki film kalmıştı ve bunların biri *We Need to Talk About Kevin*'di (diğeri de *Shame*). WNTTAK aynı adlı kitabın uyarlaması, bir Lynne Ramsey cesareti. Kitabın özüne inmek ve o hisleri saniyede 24 kareyle yansıtmak cidden deli işi ama Lynne filmin altından ustalıkla kalkmayı bilmiş, hem de 10 yıldır yönetmenlik koltuğuna oturmamasına rağmen.

Tilda Swinton'un anne (Eva), Ezra Miller'ın da oğul (Kevin) rolünü üstlendiği film mavi ve kırmızı renk paletlerinin zamanda bir ileri, iki geri, üç ileri şeklindeki kurgusuyla sunuluyor. Zaman atlamaları keskin ve aniden yapıldığı için takip etmesi zor ama bunların apayrı bir tat kattığını belirtmek gerek. Eva'nın hayatına evliliğin dahil olmasıyla birlikte doğan ilk çocuğu Kevin'den sonra, çok da güven vermeyen bir "mutlu aile tablosu"nun nasıl allak bullak olduğunu izliyoruz filmin çoğunda. Tabii ki Kevin'in de nasıl bir psikopata dönüştüğü filmin vurucu kısımlarından bir tanesi. Hikâye "nasıl" kısmını anlatırken izleyicisinde "niye" sorusunu akıllara getiriyor. Anne olan, baba olan, bekar olan izleyicilerin her biri eminim ki kendi farklı cevaplarını bulacaktır ama cevap ne olursa olsun, toplumun kadın üzerindeki "anne olma tercihi"ne etkisini görmek mümkün. Bir tercihi "kutsal" görmek, zaruri görmek, doku uyuşmazlığını hiçe saymak, her çocuğu masum saymak, saf kötülüğün içten değil toplumdan geldiğini düşünmek gibi yerleşik fikirler bu filmde mola alıyor ve yerini hem işitsel hem de görsel açıdan soluksuz bir iç gerilime devrediyor. Her ne kadar Amerika'da ödüllendirilmese de geri kalan kıtalarda en iyi performans ve en başarılı bağımsız yapımlar arasına girdi WNTTAK. Hele de iyi oyunculuk görmek isteyenler, mutlaka izlemeli. –**Volkan**





EKREM ATAMER



Bilgisayarlar işe yaramaz. Çünkü sadece yanıt verirler. -Pablo Picasso

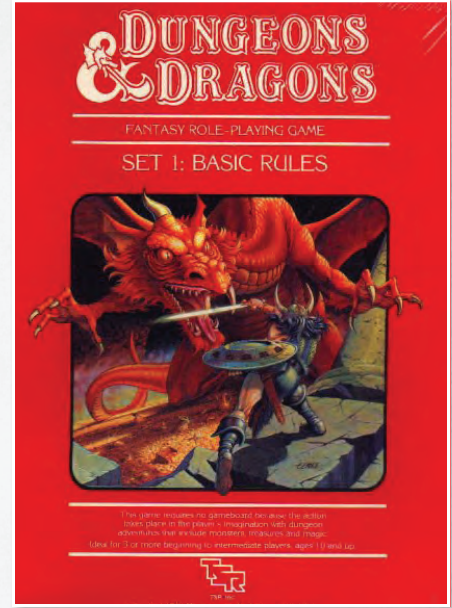
Dungeons & Dragons, 5th Edition

Masaüstü rol yapma sistemlerinin en köklü ve en popülerlerinden birisi kuşkusuz **D&D**. Benim kendisiyle tanışmam ikinci sürümüyle oldu (Baldur's Gate sağ olsun), üçüncü sürüme geçiş döneminde de aktif olarak masaüstü oyunları oynuyordum. İkinci sürüme alışık olanlar bir süre diretmişlerdi bu geçiş için, ancak zamanla herkes üçüncü ve daha sonra "üçbuçuğuncu" sisteme geçiş yapmıştı. Ben diretmeyen ve diretenlerin yanlış bildiklerini düzelten taraftaydım (abicim thac0 gitti de bak attack bonus geldi yerine!).

Dördüncü sürümün duyurulma süreci büyük bir hayal kırıklığı olmuştu. Piyasaya sürüldükten sonra da bu hayal kırıklığı gittikçe arttı. Sadece ben değil, bütün D&D camiası çalkalandı. Oyunun odağının kayması, rol yapmaktan ziyade bir savaş simülatörüne dönmesi, bununla da kalmayıp yıllardır (bu satırları okuyan çoğu kişinin yaşından daha uzun bir süreden bahsediyoruz) süregelen dünyaları ve ırkları komple değiştiren ("aslında elfler öyle değilmiş, böyleymiş, şakaaa!" diyerek) kararlar alınması oyuncuları soğutmuş, topluluğu bölmüş ve nihayetinde üçüncü sürümün izinden giden Pathfinder'ı en çok satan RPG yapmıştı.

Yakın zamanda, beşinci sürümün haberini aldık ve müjdemi isterim! Projenin başında 3. sürümde de büyük katkıları olan *Monte Cook* var. Oldukça ümit verici noktalara değiniyor yapımcılar. Öncelikle "rol yapma"ya odaklanıyorlar ve oyunculardan ciddi bir geri bildirim almayı umuyorlar (sitelerine kayıt olmayı unutmayın, bir çeşit beta test yapacaklar). Son olarak da, şimdiye kadarki tüm sürümlere ait malzemeleri mümkün mertebe işe yarar kılmak istiyorlar. İddialı görünse de, oyunun odağındaki zar, kesin sayılar ve bir sürü hesaplar yerine stat bonusları ve DM insiyatifini öne çıkaracakları dedikodular arasında. "Mekanikler"i değil, "insan"ı odaklayan bir anlayışla baktıklarını düşünürsek, ben bunun mümkün olacağını düşünüyorum.

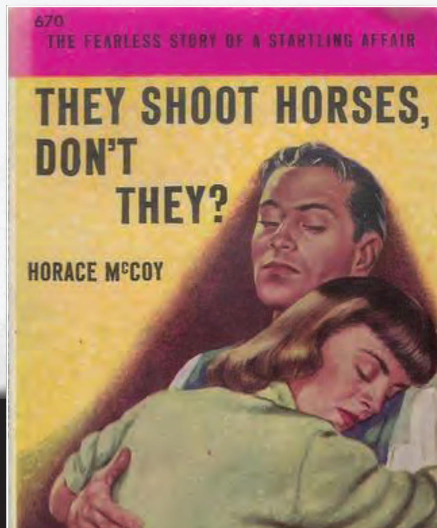
Biraz daha katı bilgiler ortaya çıksın, sevgili YİM'ime ağır baskılar uygulayıp bir yazı yazmaya çalışacağım. Siz de bu arada Monte Cook'un blogu veya enworld gibi siteleri takip edebilirsiniz.



Atları Da Vururlar

Atları da Vururlar *(They Shoot Horses, Don't They?)* Horace McCoy'un 1935 yılında yazılmış romanı. 1969 yılında sinemaya uyarlandığı gibi (Jane Fonda'nın ilk ünlendiği filmlerden), tiyatro oyununa da çevrilmiş ki benim bahsedeceğim de bu. Zira geçen sene Ege Üni. Fen Fak. Tiyatro Topluluğu olarak sergiledik ve oyun her birimizde büyük etkiler bıraktı.

1930'ların Büyük Buhran dönemi Amerika'sında geçiyor öykü. O dönem, dans maratonları vardı. İnsanlar dışarıdaki sefaletten korunmak ve en önemlisi de kazanma umudu için bu yarışmalara katılıyorlardı. Oyunda çiftlerin hem kendi içlerinde, hem de birbirleri aralarındaki ilişkilerini görmekle kalmıyor, aynı zamanda yarışmayı düzenleyenlerin kapalı kapılar ardında konuştuklarını da görüyoruz. Çoğu zaman izleyicinin kaşlarını çattıran ve bazen de gözlerini dolduran; insana, insanlığa, hayata ve amaca dair ağır eleştiriler yapan oyun, sorduğu sorulara birden fazla cevap vererek izleyiciyi de düşünmeye itiyor. Fırsat bulursanız hem kitabı okumanızı, hem filmi izlemenizi, hem de oyunu seyretmenizi tavsiye ederim. Aralarındaki farklılıklar, keyfinizi artıracaktır.



Stargate Sg-1

Yakın arkadaşlarımdan *Eldarduil* sık sık söz ederdi Stargate serisinden. Filmi lisede İngilizce derslerinde izlemiştim, hoşuma gitmişti ama bir türlü diziye dokunmamıştım. Sonra geçtiğimiz yaz, kız arkadaşımla birlikte izlemeye karar verdik ve hastası olduk.

Stargate, antik Mısır döneminden bulunan taş bir halkanın bir geçit kapısı olduğunun keşfiyle başlıyor. Konu, ana karakterlerin bu geçidi kullanarak evrenin başka bir köşesine gidip, burada uzaylılar tarafından kaçırılıp köleleştirilmiş insanlarla iletişime geçmeleri (hayır, İngilizce konuşmuyorlar) ve çeşitli olaylar sonucunda kendini Ra olarak tanıtan bu uzaylıyı öldürüp insanları özgürleştirmeleri üzerine kurulu.

SG-1, bu olayların sonrasında geçiyor. Filmden tanıdığımız karakterlerin bir kısmı dizide de devam ediyorlar, bunun yanında yeni karakterlerle de tanışıyoruz. Dizi, Yıldızgeçidini kullanarak uzayı keşfetmeyi ve Goa'uld (kendini Tanrı diye yutturan "abiler") ile olası diğer uzaylı tehditlerine karşı savaşmayı amaçlayan SGC, yani Stargate Command'ın baş grubu olan SG-1'ın hikâyelerini anlatıyor.

Diziyi anlatmaktan çok ön bilgi vermek istedim, çünkü sürprizini bozmak istemiyorum. Ancak şu kadarını söyleyebilirim, izlediğiniz çoğu diziden farklı olacak. Karakterlerin her biriyle bütünleşeceksiniz. **Jack O'Neill** (çift L ile, tek L olan biraz sıkıcı) abiniz olacak (bu arada, kendisini oynayan kişi "MacGyver"), **Daniel Jackson**'ı ve **Samantha Carter**'ı can kulağıyla dinleyeceksiniz. **General Hammond**, ikinci bir baba olacak. **Teal'c**'ın gaflarını sanki lise anınız gibi hatırlayacaksınız. Artık en büyük hayallerimden birisi, bu dizinin gerçek olması diyebilirim. Hem de çok ciddiyim!

Eğer klasik mekân ve karakterlerle kısıtlı dizilerden sıyrılmak istiyorsanız ki istiyorsunuz, istemiyorsanız da kendinizi kandırıyorsunuz; SG-1'ı bulun ve maceraya katılın. Pişman olmayacaksınız.





Can Aztekin & Sharon Turner

PAYLAŞMAYA DEĞER FİKİRLER TEDX'TE BULUŞUYOR –DAMLA PINAR GÖK

Bu sıralar tüm ofisi bir heyecan kaplamış durumda. Belki duymuşsunuzdur, Serpil favori oluşumlarımızdan bir tanesi olan TEDx'te konuşmacı olarak sahneye çıkacak. Gerçi siz bu satırları okuduğunuzda Serpil çoktan sahne korkusuyla yüzleşmiş olacak ama bizdeki heyecan henüz had safhada. Hazır böyle bir fırsat yakalamışken, senelerdir büyük bir heyecanla takip ettiğimiz ve hatta "acaba Ekran Dışı'na sabit bir TED köşesi yapsak mı" diye düşündüğümüz bu oluşumun Sabancı Üniversitesi'ndeki organizatörleriyle konuşmak ve nedir ne değildir öğrenmek istedik. Siz siz olun, bugüne kadar haberdar olmadıysanız, mutaka TED ve TEDx'i takibe alın. Tahmin ettiğinizden çok daha fazlasını bulacaksınız :)

Biz TED'i çok uzun zamandır takip ediyoruz zaten; ama okuyucularımız arasında bilmeyenler mutlaka vardır. Bize biraz TED ve TEDx'ten bahseder misin?

Can: TED, ilk kez Kaliforniya'da yapılan bir konferansın adı; *Technology, Entertainment, Design*'ın kısaltılmış hali. Profesörler, bilim insanları ve kendi alanına hakim kişileri bir araya getirerek tecrübelerini paylaşmalarını sağlayan bir platform oluşturuldu ve zaman içinde konuşmacıların videolarının internette paylaşılmasıyla da yaygınlaştı. Bu şekilde insanlar ilham alabilecekleri, etkilenebilecekleri ve şaşırabilecekleri pek çok konuşmaya tanıklık edebiliyorlar. TEDx ise, TED'den bağımsız ama TED yapısında konferansların düzenlendiği bir oganizasyon çeşidi. Biz de diğer konuşmacılarla birlikte üniversitemizde *(Sabancı Üniversitesi –Damla)* bunu yapmayı düşündük.

TED insanlar için çok ilham verici bir oluşum. Onu bu kadar özel yapan tarafı sizce bu mu? Yoksa başka nedenleri de var mı?

Can: Bence en önemli olay, konuşmacıların cevaplarının çok içten oluşu, kendi tecrübelerini sahnede tekrar yaşıyorlarmış gibi. TED konuşmalarında insanların paylaştıkları olaylara sıkı sıkıya bağlandıklarını ve bu olayları hayatlarında birer tutunma noktası haline getirdiklerini hissediyorum. O yüzden de belki normalden daha fazla etkiliyor olabilir. Bana TED'i özel kılan bu gibi geliyor.

Sharon: Orada anlatılanlar akademik makalelerden farklı olarak daha içten, daha gerçek ve daha tutkulu. Aslında biraz da akademik bir eğitim gibi. Ama insanlar burada tutkularından, hayatlarının her anında yaşadıkları şeylerden, hayalini kurdukları ve gerçekleştirdikleri şeylerden bahsediyorlar. Bence bu organizasyonu farklı yapan da bu.

Evet, akademik oluşumlar genellikle sıkıcı olur ama TED'in akademik olmasının yanında eğlendirici ve ilham verici tarafları da var... Peki bu organizasyonu okulunuza taşıma fikri nasıl oluştu?

Can: Sharon hazırlık döneminde benim hocamdı. İngilizcemiz gelişsin diye bize TED videoları izletirirdi; ama ben bir yerden sonra ilgi duymayı aşıp kendime bir TED defteri oluşturdum. O sırada TEDx diye bir şey olduğunu öğrendik, okullarda falan da yapılabiliyordu. Türkiye'de yapılıp yapılmadığına baktık. Bilkent'te yapılmış; ama konuşmacısız olarak. Biz de okulumuzda yapalım dedik. Daha sonra Sharon'a söyledim ilgilenir mi diye, o da bir süre tedirginlik yaşadıktan sonra evet dedi.

Sharon: Tam 8 ay sonra. Çünkü o sırada başka bir

konferans organizasyonunun tam ortasındaydım. Can ders arasında gelip bana bir arkadaşının TEDx organizasyonu yaptığını söyledi. Aslında bu işi yapmak istediğimi biliyordum ama yeterli zamanım olduğundan emin olmalıydım. Fikri aklıma soktu ve 8 ay boyunca da bu düşünce aklımdaydı.
Can: Sonra da okuldan izin ve TED'den lisans aldık. Okulda takımımızı kurduk. Çalışmalara başladık ve artık sayılı günler kaldı. Çok hızlı bir süreç oldu aslında.
Sharon: İşin komik tarafı hâlâ bunun gerçek olduğuna inanamıyoruz çünkü TED'i çok seviyoruz. Her akşam konuşurken gülüyoruz ve "Aman Tanrım, gerçekten bu iş oluyor" diyoruz. Yani TEDx burada gerçekleşmek üzere, bu bir rüyaymış gibi geliyor.
Can: Lisansın çıktığı gün ben de inanamadım, "dalga mı geçiyorsunuz" dedim. Sonunda konuşmacıları ayarlamaya çalışırken Serpil Ulutürk'ün evet demesinden sonra iyice inanamamaya başladım; çünkü onun takımda olmasını ben istemiştim. Kendisi bize inanılmaz imkânlar da sundu ve 29 Şubat'ta daha da büyük bir şoku yaşayacakmışım gibi hissediyorum.
Sharon: Evet, belki de 29 Şubat'ta… Aman Tanrım, hâlâ inanamıyorum. Harika bir şey bu.

Gerçekten Türkiye'de böyle bir şeyin olması çok büyük ve çok güzel bir olay...
Can: Bunun yayılması ve gelişmesi de gerekli. Mesela CEO'lar geliyorlar, iş hayatında nasıl başarılı olduklarını anlatıyorlar. Bunlar her okulda olan şeyler. Seminerler oluyor ama akademik tarafı çok öne çıkıyor ve konuyla alakasız olan kişiler hiçbir şey anlamıyorlar. TED bence ortak nokta. Akademik biri gelip kendi projesini herkesin anlayacağı şekilde anlatabiliyor. Ya da bir CEO geldiğinde hikâyesini kalıpların dışına çıkarak anlatıyor. Her şekilde insanlara ilham verip, sevdikleri işte nasıl başarılı olabileceklerini gösterebiliyorlar.
Sharon: Mesela anaokulundaki çocuklar oyun parkında oynayarak bir şekilde gelişiyorlar. Üniversite öğrencilerininse, özellikle ÖSS'nin o yoğun ve stresli döneminden sonra, yaratıcılıklarını ve bu dönem öncesinde sahip oldukları merak duygularını geri kazanabileceklerini düşünüyorum. Bir etkinlik organize etmek hayat için çok önemli bir tecrübedir. Bence öğrencilerin hayata dair bu tarz tecrübeleri edinmeleri çok önemli.

Peki bu organizasyon sürecinde neler yaşadınız? Neler kolaydı, neler zordu?
Can: Benim ilk organizasyon tecrübemdi; ama takım çok sıkı çalıştı. Konuşmacı seçimlerinde tartışmalar yaşadık. Neticede TED'in de sorumluluğu vardı üzerimizde. Kendimiz de TED gibi bir platformda konuşmak istediğimiz için bencilce de olsa ilgi çekici birilerini seçmemiz gerekiyordu.
Sharon: Doğru konuşmacıları bulmak gerçekten zordu. Her konuşmacıyla ayrı ayrı provalar yapıyoruz. Konuşmacının doğru ritmi yakalamasını sağlamaya çalışıyoruz.

Temanız "Take A Leap." Nereden çıktı bu, ne ifade ediyor?
Can: Etkinlik 29 Şubat'ta olacak. 29 Şubat deyince Sharon hocamız bir anda *Take a Leap* dedi. 29 Şubat, yılın artık günü. İngilizce'de "leap day" olarak geçiyor. Biz konuşmacılara şunu demeyi düşündük: "Her yılda 365 gün var; ama bu yıl 366. Bir gününüz var, bu artık günde dünyaya duyurmak istediğiniz fikriniz nedir?" Ondan sonra bu "Take A Leap" temasını biraz daha geliştirmemiz gerek dedik.
Sharon: Benim "Take A Leap" ile ilgili düşüncem 14 farklı insana ait 14 fikrin öne çıkması, bir sıçrama yapılmasıydı. Bir gece gölün kenarındaki hangara gittik. Ellerimize kağıtlar aldık. Herkes "Take A Leap" (atlama yapmak) deyince aklına gelen imajı kağıda dökecekti; hayatınızda yaptığınız farklı atlamalar mesela. En başta herkes bunun şaka gibi olduğunu düşündü; ama…
Can: Bir baktık herkes bir şeyler çiziyor.
Sharon: Bir buz patencisiyle ilgili çizilen eskizi çok net hatırlıyorum mesela. Havada dönüyordu. Orada düşünerek ve bu atlamanın ne olabileceğine kafa yorarak zaman geçirdik ve sonra bu fikri daha ileri götürdük. "İnsanların kendi atlamalarını yapmalarını nasıl sağlarız"a kafa yorduk temel olarak.
Can: Konuşmacıları bir süre sonra, kendi hayatlarında atılım yapma cesareti göstermiş kişiler olarak da görmeye başladık. Mesela Serpil'i Oyungezer'den biliyordum; ama İTÜ Mimarlık Fakültesi'ne girdiğini ve sonradan oyun sektörüne adım attığını öğrendiğimde daha da bir hayran kaldım; çünkü buydu "Take A Leap" dediğimiz. Cesur bir adım atabilmiş ve gerçekten ne istediğini bilerek bunu kazanmış.
Sharon: Bizim için bunun inanılmaz bir şey olduğunu zaten söylüyoruz ve o gün kapılarımızı açtığımızda kendi atlamamızı yapmış, kendi adımıza ileriye doğru bir adım atmış olacağız. Diğer konuşmacılarımız da var. Bir tanesi öğretmen mesela; ama medya alanında çok büyük bir projeye imza atmış. Ya da bir mekatronik mühendisimiz var, kendini sonradan sanata adamış. Herkes sıradışı bir şeyler başarmış.

Bence de "o cesareti gösterebilmek, mevcut sınırların dışına çıkabilmek" çok güzel bir tema olmuş. Peki Türkiye'deki ve yurtdışındaki TED organizasyonlarını kıyasladığımızda nasıl bir resimle karşılaşıyoruz?
Can: Türkiye'de yeni yeni ortaya çıkmaya başladı, ama İstanbul'da çok fazla organizasyon var. TED'in kendi sitesinden bakarsanız *gelecek etkinlikler* kısmında tüm yapılanları görebilirsiniz. Bilkent Üniversitesi de yaptı ama konuşmacılarla değil, TED videolarıyla yapılan bir etkinlik oldu. TED Global'i izlemişler etkinlikte. İzmir'de de birkaç tane var. Onun dışında bildiğim kadarıyla yok. TED zaten TEDx organizatörlerini birleştirmek için elinden geleni yapıyor.





Sharon: TEDx genellikle yerel etkinlikler yapıyor ve oldukça yeni. Maksimum iki yıllık bir şey, ama tüm TEDx organizatörlerini ilk kez bir araya getiriyorlar. Nisan'da TEDx zirvesi için bir haftalığına Katar'a gideceğim. Dünyanın her yerinden TEDx organizatörleri orada buluşacak. Bu çok heyecan verici. Ayrıca ilk defa yapılacağı için bence çok özel. Oraya pek çok konuşmacı getirecekler ve harika organizasyonlar yapacaklar. Organizasyondan bir başka öğrenci daha benimle birlikte gelecek ve bu öğrencimiz için de harika bir fırsat olacak. Brezilya ve Avusturalya gibi uzak yerlerden gelen insanlar da var. İnanılmaz.
Can: Deneyimlerin paylaşılması çok hoş olacak. Onun dışında her TEDx'in kendine özgü bir teması var. Hepsi birbirinden farklı ve orijinal fikirlerle çıkıyorlar. Bizim de kendimize göre sürprizlerimiz var.
Sharon: Ayrıca üç tane de koçumuz var; ama TEDx Reset'ten Ali Bey esas koçumuz. Biz bu organizasyonu ilk defa yapıyoruz ve TEDx bizim İstanbul'daki diğer organizatörlerle temasa geçmemizi sağlıyor. Ali Bey'le de bu şekilde tanıştık ve kendisinden tavsiyeler aldık çünkü yapılabilecekler ve yapılamayacaklar çok kesin ve yazılı şekilde belirlenmiş. Bu yüzden tavsiyelere ihtiyacımız var. İstanbul'da birbirinden ayrı bir TED, bir de TEDx topluluğu var. Herhangi bir şeye ihtiyacımız olduğunda bu topluluklarla temasa geçerek yardım alıyoruz.
Can: Bu tip bir organizasyonu yapmaya ilk biz cesaret ettik ama bunu diğer okullar da yapabilir. İlla 1000 kişilik bir organizasyon olmasına gerek yok; 10 kişilik bile olabilir. Sadece insanların biraz cesaret etmesi gerek.
Sharon: Aslında bunu yapmak çok kolay. Bedava lisans alabilirsiniz. Tek yapmanız gereken basit bir form doldurmak. Afrika'da bile bir çarşaf ve bir projektörle bunu yapıyorlar. Harika bir şey. İngiliz Observer gazetesi bile TEDx Observer'ı yapıyor.

Son olarak, TED videoları arasında favorileriniz olan ve okuyucularımıza da "mutlaka izleyin" demek istediğiniz hangileri?
Sir Ken Robinson: Bring on the learning revolution!
Elif Şafak: The politics of fiction
Jill Bolte Taylor's stroke of insight
Simon Sinek: How great leaders inspire action
Jane McGonigal: Gaming can make a better world
Pattie Maes and Pranav Mistry demo SixthSense
John Hardy: My green school dream
Yossi Vardi fights local warming
Bonnie Bassler on how bacteria "talk"
Helen Fisher studies the brain in love
Janet Echelman: Taking imagination seriously

Fate / Zero

BİR KRAL YALNIZ MIDIR? -İPEK CEVAHİR



Zamanı biraz geriye, Fate/stay night'la tanıştığımız hikâyeden 10 sene öncesine alalım. Bir mucize gerçekleştirebilmek adına sürdürülen görkemli bir savaş yeniden başlamak üzere. Fate evrenindeki Dördüncü Kutsal Kase Savaşı'nı anlatan ve geçmişteki olaylara ışık tutan Fate/Zero'da, seçilen Magus ve çağırdıkları Servant'ların bir kez daha ölümüne savaşları anlatılıyor. Einzbern, Tohsaka ve Matou ailelerinin uzun zamandır hazırlandıkları savaşa katılanların karşısında, onlar kadar büyük olmayan ama her an rüzgârın yönünü değiştirebilecek kadar iddialı büyücülerden oluşan toplam 7 Master'ın, yanlarında savaşacak 7 Servant'ını çağırmasıyla beklenen an gelir. FSN'den tanıdığımız "Heroic Spirits" Saber, Archer, Lancer, Rider, Caster, Berserker ve Assassin sınıflarından tarihte, mitolojide veya efsanelerde yer alan isimlerin yeniden beden buldukları formları olan güçlü Servant'lar, burada sadece birer piyon olmaktan çok daha kritik rollere sahipler.



Aksiyon yüklü Zero'nun, daha genç ve nispeten daha fevri diyebileceğimiz karakterlerden oluşan FSN'ye kıyasla en büyük farkı, Zero'daki olaylarda eski köklü ailelerin, komplo teorilerinin, gizli anlaşmaların ve daha stratejik adımların yer alması. Ayakları yere daha sağlam basan ve hem kendilerini hem de motivasyonlarını daha iyi anlayabilme fırsatı sunulan bir karakter kadrosuyla amansız bir savaşı takip ederken, yaşanacağını bildiğimiz olayların gelişimini de görmek ayrı bir heyecan katıyor. FSN sonrasında Type-Moon ekibi, yarattıkları evreni başarılı çalışmalarla genişletti, hatta genişletmeye devam da ediyor. Ancak FSN'nin aksine, Fate/Zero görsel roman uyarlaması değil; Gen Urobuchi (Madoka Magica) tarafından yazılan ve illüstrasyonlarını Type-Moon'dan Takeuchi Takashi'nin yaptığı dört ciltlik light-novel tarzı bir roman serisi. Fate/Zero, iki sezon halinde yayınlanıyor. 13 bölümlük ilk yarısı sona erdi, ikinci yarısıysa nisan ayında başlayacak. Çok daha ciddi ve karanlık bir hikâye izleyen Zero'yu tamamen anlamak için -çok gerekli olmasa da- önce FSN'yi izleyin derim, çünkü Zero'yu daha farklı bir gözle takip edeceksiniz.

İlk sezonun sonunda harika animasyonu ve hikâyesiyle beklentileri boşa çıkartmayan Zero'nun, ikinci yarısında çok daha acımasız bir mücadele geçeceği şüphesiz. Şimdiye kadar hazırlanan sahnede herkesin ne kadar güçlü ve önemli rakipler olduğunu gördük ve geri sayım başlamış durumda. Beklenen olayın yaklaştığı ve herkesin tüm gücünü ortaya koymak zorunda kalacağı epik bir finale doğru ilerlerken ilk sezonu daha fazla geciktirmeden izleyin derim.



Bunları Biliyor Muydunuz?

- Hikâyenin ilk halinde Saber aslında erkek olarak tasarlanmıştı. Ancak ilk Saber'ın Master'ı Sajyou Ayaka'nın bir ana karakter olarak yeterince ilgi çekici olmadığına karar verildiğinde kendisi Emiya Shirou'ya dönüştü ve Takeuchi Takashi'nin önerisiyle, Kinoko Nasu Saber'ı bugün bildiğimiz haline getirdi. Haliyle efsanesi de kalıba uydurulmak durumunda kaldı.

- Fate/Zero'da Caster'ın Saber'ı karıştırdığı Jeanne d'Arc'ın, Ruler sınıfıyla Fate/Apocrypha projesinde yer alması planlanıyordu ama online bir oyun olarak planlanan FA, sonradan rafa kaldırıldı. Son zamanlarda roman olabileceği söyleniyor. Eğer FA hayata geçerse Joan of Arc'ın yanında Dracula, Saint George, Semiramis, Spartacus, Frankenstein ve William Shakespeare göreceğimiz karakterlerden sadece bazıları.

- Kinoko Nasu'nun lise yıllarındayken planlamaya başladığı FSN'nin eskiz hali Fate/Prototype, 12 dakikalık kısa bir animeye uyarlandı ve Fate ile Tsukihime serilerinin parodisi Carnival Phantasm'ın yanında yayınlandı. Prototype'ta erkek Saber'ı ve Sajyou Ayaka'yı da görebilirsiniz.

- Animelerde ve görsel romanlarda tanıdığımız 7 Servant sınıfının yanında, FSN evrenindeki yan başlıklarda Avenger, Saver, Monster, Ruler, Temptress ve Beast sınıflarından da bahsediliyor. Hatta Saber'ın adı, ilk Character Material kitabında Saver olarak yazılmıştı.

- Fate evreninde Fate/Strange Fake adlı, Baccano! ve Durarara!!'nın yaratıcısı Narita Ryougo'nun fanfiction olarak yazdığı ve Type-Moon tarafından onaylanmış bir roman var. Ancak RPG olarak planan Strange Fake, tam olarak Type-Moon evrenine ait değil.

- Fate evreninde, çağırılan Servant'ların hepsi her seferinde aynı sınıfa ait olmak zorunda değil. Örneğin Fate/Zero'daki Lancer'ın, taşıdığı özellikleriyle Saber sınıfında da çağrılmasının tamamen mümkün olduğu açıklandı.



Ryukishi07'Dan Rose Guns Days

Higurashi ve Umineko no Naku Koro ni (When They Cry) serilerinin yazarı Ryukishi07, yeni görsel romanı **Rose Guns Days**'i duyurdu. Yine 07th Expansion adlı doujin (amatör - tabii eğer hâlâ amatörlükleri kaldıysa) grubunun adıyla çıkacak olan ve resmi sitesi de açılan Rose Guns Days'in, ekibin önceki çalışmaları gibi gene yaz Comiket'inde sunulması bekleniyor. Ryukishi07, geçtiğimiz yıl yeni hikâyesinin "önceki çalışmalarından farklı bir dünya yapısında olacağını ve yazarken çok eğlenceğini" söylemişti. Doğrusu fantastik/cinayet/gizem/dedektiflik sularında ne kadar başarılı işler çıkarttığını düşünecek olursak, "eğlenmek"ten kastının ne olduğunu kestirebilmek biraz zor. Görel romanlarının anime uyarlamaları güzel olsa da bütün hikâyeyi kavrayabilmek ve hayranların bu kadar üzerine düşmesine mana verebilmek için kesinlikle romanları okumak gerekiyor (özellikle Umineko'nun).

Ryukishi07, şu anda blogu üzerinden Rose Guns Days hakkında kısa güncellemeler yapıyor, bazı karakter tasarımlarının ilk hallerinden ve hikâyenin nasıl gittiği gibi konulardan bahsediyor, asıl hikâye hakkındaki önemli açıklamalarınsa çok yakında yapılacağını söylüyor. Şu anda görsel romanın resmi sayfasında sadece şu slogan var: "1947 underworld. Looking for a bodyguard."







Bleach Son Hikâyesinde

Bleach'in hikâyenin sonuna yaklaştığı, geçtiğimiz ay Shonen Jump dergisinde duyuruldu. 2001 yılından beri devam eden Bleach'in severleri hemen ümitsizliğe kapılmasın; geçtiğimiz sene yazar Tite Kubo hikâyenin ortasında olduğunu ve daha en az 10 sene daha sürdürebileceğini açıklamıştı. Shonen serilerinde, hele de Bleach'te, uzatma kavramına yeni manalar katıldığını göz önünde bulundurursak karanın görünmesine daha çoook olduğunu düşünebiliriz. Biraz da eğlenmek isteyenleri Lazy Kubo meme'ine davet ediyorum: tinyurl.com/ogzkubo, tinyurl.com/ogzkubo2

Nisioisin'in Anime Projeleri

Yazar NisiOisin'in romanları birkaç senedir "NisiOisin Anime Projesi" adlı bir girişimle animeye uyarlanıyor. Şimdiye kadar Katanagatari ve Bakemonogatari romanları animeye uyarlandı; Nisemonogatari yayınlanmakta ve Kizumonogatari'nin filminin de yolda olduğu biliniyor. Geçtiğimiz ay NisiOisin ve yönetmen Akiyuki Shinbo ile birlikte yapılan bir röportajda "NisiOisin Anime Projesi" hakkında daha kesin haberler geldi. Röportajın sonlarına doğru NisiOisin, projenin toplamda 10 çalışmasını kapsayacağını ve 10. başlığın daha öncekiler gibi var olan bir roman uyarlamasının aksine, kendisinin yazdığı orijinal bir senaryodan uyarlanacağını açıkladı. Shinbo ise tüm **Monogatari** romanlarının animasyonunda çalışabilmeyi umduğunu dile getirdi.

NisiOisin'in yayınlanmış ve henüz animeye uyarlanmamış romanları arasında 9 ciltlik Zaregoto serisi, Zaregoto'yla bağlantılı olan 7 ciltlik Ningen serisi, devam etmekte olan Sekai ve Mahou Shoujo Risuka serileri ve bir çok one-shot hikâyeler mevcut. Ayrıca farklı sanatçılar tarafından çizilen 3 ayrı manganın (ki aralarından Medaka Box da animeye uyarlanacak) hikâyelerini ve xxxHolic ile Death Note'un yan romanlarının hikâyelerini de NisiOisin kaleme almıştı.





Mirai Nikki Dizi Oluyor

Esuno Sakae'nin aksiyon-gerilim hikâyesi Mirai Nikki (Future Diary), live-action diziye uyarlanıyor. Mangası sona eren ve anime uyarlaması hâlâ devam eden serinin dizisinin adı Mirai Nikki (Another:World) olacak ve nisan ayında Japonya'da yayınlanmaya başlayacak. Ancak hikâyenin birebir uyarlama olup olmayacağı henüz bilinmiyor, çünkü projede yer alan aktör Okada Masaki'nin (Hana-Kimi) mangada olmayan yeni bir karakteri canlandıracağı açıklandı. İyi bir haberse senaryoyu Yusuke Watanabe'nin (20th Century Boys üçlemesi ve Gantz'ın live-action uyarlamaları) ele alıyor olması.



N.E.M.

Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

ACE OF SYMPHONY OF DESTRUCTION OF SPADES!!!

Metal up your ass NEM severler! Yeniden karşınızdayım ve 2012'nin dehşet konser serisine başlangıcı yapmış bir şekilde sizlere yine sayfalarımızdan sesleniyorum. Geçen ay Guns N Roses yazımda birkaç gün sonra Megadeth ve Motörhead konserleri için Chicago'ya süper bir road trip yapacağımı yazmıştım. Yaptık geldik, bir konser için 7 saat git, 7 saat gel, 14 saat araba sürdük. Ama değdi, gerçekten değdi.
Hayat bu şekil maceralardan ibaret olduğu için benim için kaçırılması gerçekten zor şeyler bunlar. Neyse, bu maceradan ve konserlerden bahsetmek istiyorum şimdi...

Yola Çıkış, Mekana Varış

7 saatlik yolculuktan sonra perşembe gecesi Chicago'ya vardık. İlk gecemizde tabii ki oradaki Turkish Cousine isimli restorana gittik ve de bir güzel lahmacuna ve beytiye abandım. Acayip abandım, öyle böyle değil yani. Bunlarla kalmadım, aynı zamanda ayrana da abandım. Güzel bir yolculuk ve güzel bir gece oldu. Ertesi sabah erken kalktık, Chicago Downtown'a gittik, ünlü Field Musum'a Gök-Benz'imizi park ettik... Sonrasında lapa lapa yağan kar altında oradaki Yolk isimli kahvaltı ağırlıklı restorana gittik. Süper bir kahvaltı ettik! Aragon Ballroom'a kendi arabamızla gidip orada o karda kışta arabayı park edecek yer bulamayıp Chicago trafiğinde mal mal dolanmaktansa, arabayı Field Museum kapalı parkında bırakıp konser mekanına taksiyele gidelim dedik. İyi de ettik, çünkü etrafta adam gibi park edecek yer yoktu. Ama sonrasında da o soğukta dışarıda beklemek zorunda kaldığımızdan dolayı "keşke arabayla gelseydik be hacı" moduna girmek zorunda kaldık.

Bu Ne Soğuk Be Hacı

Chicago'ya boşuna "Windy City" dememişler... İki sene önce Iron Maiden için Chicago'ya yaz vakti gelmiştik ve soğuktan nasibimizi almamıştık. Bu sefer üç senelik Chicago soğuğunu bir günde yedik... Bir taraftan kar, bir taraftan dondurucu rüzgar... Ve biz tam bir saat Aragon Ballroom'un kenarında, üstünden trenler geçen duvar altında penguenler gibi birbirimize üşüşerek kapıların açılmasını bekledik. Ayrıca bu konser benim de palto ile girdiğim ilk konser oldu. İçeride neyse ki bir şekilde yine ne yaptım ne ettim, en önde yerimi aldım, raile ulaşabildiğim için paltomu ve atkımı da çıkarıp raile koyabildim. Yoksa o kalabalıkta palto ile ne yapacaktım bilmiyorum. Orasını hesaplamamıştım bile, çünkü ne yapıp ne edip en öne ulaşıyorum ben. Eheuhue.

Çok Bilen Genç...

Hangi konsere gidersem gideyim mutlaka konser başlamadan önce çok konuşan, insana resmen "hacı bi sus be, Allah aşkına bi sus be" dedirten tiplerden biri etrafımda beliriyor. Genelde bu tipler göbekli ve gözlüklü oluyorlar. Çok eski ayakkabıları oluyor. Bu sefer başka bir tip kıl etti beni. Bir taraftan en öne geçmiş, kaburgalarımın alt kısmını öndeki demire değdirmenin heyecanını yaşıyor bir taraftan da sahnedeki bateri setlerini inceliyordum. Abi yanımda bir çocuk konuşmaya başladı. Megadeth ceketi giymiş, başladı Kirk'le, bitirdi James'le... "Kirk gitar çalmayı bilmiyor", "Kirk'ten iyi çalarım" şeklinde saçmaladıktan sonra "James adam değil, Mustaine James'i her halükarda geride bırakır" falan diye saçmalamaya devam etti... Sonrasında du şunu dedi eleman "And Justice For All çıktığında ilk gün aldım albümü, her gün dinliyordum, inanılmaz bir albümdü, Metallica hastasıydım, ama sonra Black Album çıktı, sound'ı beğenmedim, hem de herkes Metallica dinlemeye başladı, direktman bıraktım Metallica'yı..." Evet bunu dedi. Sonra oradan başka biri de benim gibi dayanamamış olacak ki "Hoca sen kaç yaşındasın" dedi. Eleman 20 dedi... Evet 20... Ossuruyor yani eleman. Ulan And Justice For All çıktığında sen daha piyasada yoktun be. Nereden ilk günden aldın albümü, nereden her gün dinledin? Onu bırak Black Album çıktığında bile piyasada yoktun ulan SOYTARI... Neyse, işte tam dayaklık bir vatandaştı da, kendimi iyi biliyorum orada herife tek kelime söylesem, bana cevap verdiğinde yapıştıracağım bir tane suratına, sonra konser yalan olacak. O yüzden zor da olsa bu soytarıya dayandım konser evvelinde... Buradan sizlere seslenmek isterim arkadaşlar. Özenti olmayın arkadaşlar, Metallica'ya çamur atıp "popüleriteyi sevmem, alternatifler kraldır, öyle özel bir insanım işte" moduna girip cool olduğunuzu zannetmeyin. Ha şimdi, Megadeth'in Metallica'dan daha iyi olduğunu düşünebilirsiniz, bu gayet normal. Hatta "Kirk adam değil" bile diyebilirsiniz, bu sizin kişisel düşünceniz. Ama sırf "cool görünmek için" Metallica'ya çamur atmak veya benzeri "topluma aykırıyım, çok coolum" moduna girmeyin... Komik gözüküyor çünkü, kendinizi rezil ediyorsunuz başka bir şey değil...

Lacuna Coil ve Volbeat

Neyse gençler, zaman geçti ve konserler başladı. İlk grup İtalyan metal grubu Lacuna Coil'di. Yurdumuzda Lacuna Coil'e büyük ilgi gösteren arkadaşlar tanıyorum ama açıkçası ben pek de hastası değilimdir. Ama yine de çaldıkları parçalarla eğlendim. Ayrıca Cristina da 39 yaşında olmasına rağmen hâlâ "hot" lakabını taşıyabilen hoş bir hatun idi. Ama metal dünyasında "hatun" dendi mi Martina Hornbacher'ı tek geçerim. Neyse Lacuna Coil'den sonra Danimarka'dan çıkan Volbeat çıktı karşımıza. Pek benim tarzım değildi, ama yine de dinledik, n'apalım. Eheheuhe. Zaten yazık bu açılış gruplarının da işi zor, adamlar 4-5 tane şarkı çalıyorlar, millet "eh işte" şeklinde eğleniyor. Sonra elemanlar "bizi tanıyor musunuz" diye sorular soruyorlar falan... Ama içten adamlardı sonuçta. Kendi konserlerinin sonunda bir de yarım yamalak da olsa "Raining Blood" cover yaptılar, bizi coşturdular sağolsunlar...

Motörhead

Volbeat'den yaklaşık 20 dakika sonra etraf karardı ve kovboy şapkalı biri belirdi... Evet!!! Lemmy Baba 7-8 metre önümdeydi. Kovboy şapkasına kurban olduğumun, efsanevi şekilde o kıyafetleri o sakalı bıyığıyla, o şapkasıyla hemen önümde duruyordu. Kendimden geçtim. Dünya gözüyle Lemmy'yi de gördüğüm için çok mutluyum. İşte klasik, bildiğimiz Motörhead parçaları çalındı, çok da uzun değildi konser, yamulmuyorsam 6-7 şarkı falan çalındı... 7 metre önümde Lemmy babanın o güçlü bası elinde "That is the way I like it baby, I don't wanna live forever!" diye bağırmasını da gördüm ya, "Bucket List"imden bir madde daha silinmiş oldu.

Megadeth

Ve sıra en sonunda babalara geldi!!! Megadeth gelmeden önce sahnenin önüne büyük, dev gibi bir siyah perde çekildi... Önceki gruplar karanlıkta beliriyorlardı, sonra ışıklar açılıyordu falan. Megadeth'in











girişi daha değişikti. Bazen Iron Maiden da böyle yapıyor. Siyah perde çekildi, Trust parçasının yumuşak introsu kulaklarımızda çınlamaya başladı. Sonra gitarlar duyulmaya başlandı, bas gitar dominant olmaya başladı veeeeee, gümmmm davullarla beraber siyah perde 2 saniyede aşağıya indi ve önümüzde Megadeth belirdi. İnanılmaz bir itişme kakışma başladı, her ne kadar efsanevi bir dalgalanma olmasa da yine de o kalabalıkta o enerji altında itişip kakışmak herkesin harcı olmasa gerek. İlk şarkı bittikten sonra Dave babamız kısa bir konuşma yaptı, "Hoş geldiniz" falan dedi. Sonrasında hemen hemen sevdiğim, daha doğrusu herkesin sevdiği bütün şarkıları çaldılar. Yeni albümden Public Enemy Number 1 çok büyük ilgi gördü. Ne yazık ki bence en süper Megadeth parçalarından biri olan "A Secret Place"'i çalmadılar, ama olsun, diğer her şey mükemmeldi. Benim favori parçam Symphony of Destruction'ı, Lacuna Coil'den Cristina ile düet şeklinde söyledi Dave babamız. Tek kelimeyle muhteşem bir atmosfer yaşandı o anda. Harikaydı ya...

Chris Broderick vs Marty Friedman vs Kirk Hammett

Herkesin kişisel görüşü farklı olabilir, Marty'yi efsane olarak görenler çıkabilir ama bence Chris, teknik konusunda Marty'yi geride bırakıyor arkadaşlar. Herif acayip teknik çalıyor, tek nota hata yapmadı, gayet de karizmatik bir adam. Sonuç olarak bence Marty'den daha iyi. Ama dediğim gibi herif ne kadar kusursuz veya teknik çalsa da, biraz ruhsuz gibi geldi bana. Sanki bir insan çalmıyor da o gitarı, acayip bir robot çalıyor. Duygu göremedim ben... Mesela Kirk abimin solo atarken o gözlerini kısması, o kafasını sağa sola hafifçe sallaması, ağzını hafif açıp ince bir gülümseme ile kalabalığa bakması falan, benim gözümde Kirk'ü bir numara yapıyor. Kirk hater'ları istedikleri kadar "ya adam hep aynı ölçekten çalıyor" veya "Kirk'ün ayağına wah pedalı yapışmış, ameliyat olup aldırması lazım" desinler, bence metal müziğin en duygulu, en içten, en samimi, en iyi solo gitaristi Kirk... Seni seviyorum Kirk abim, Haziran'da yeniden buluşacağız, yeniden sohbet edeceğiz inşallah, çok heyecanlanıyorum!!!

Dave Mustaine vs James Hetfield

Aslında bu konuya hiç girmeyeyim diyordum da girmeden edemeyeceğim. Öncelikle şunu belirtmek isterim, "ya Megadeth'i seveceksin ya Metallica'yı" ayrımcılığına kapılmış enteresan adamlardan değilim. Metallica'yı da çok severim, Megadeth'i de çok severim. Sevmeseydim, tutup da karda kışta onca saat araba sürüp konserine girmezdim. Megedeth'i ve Dave babamızı seviyorum. Ancak kaçınılamaz bir gerçek var. Metal müziğin, o konser sahnesinin tanrısı James Hetfield arkadaşlar. Bunu tartışmaya bile gerek yok. James o boyu posuyla sahneye çıktığında, ayaklarını 30 derece açıp elindeki o Explorer ile "do you want heaaaaavy" diye bağırdığında, dünya duruyor. Adam bu olayın tanrısı. Bunun üzerine daha hiç bir şey söylemeye gerek yok. Dave babamızın konserde pili bitmiş gibiydi. Toplamda 3 defa falan konuşma yaptı, konserin sonunda bizlerle iletişime geçmek yerine sadece gelip nazikçe herkesi alkışladı. Konuşma, diyalog olarak bir kere bile bağırdığını falan hatırlamıyorum. Daha ziyade "şarkıları çalalım, işimizi bitirelim, basıp gidelim" gibi bir havası vardı. Papa Het sahneye çıktığında adam dinleyenleri resmen kendinden geçiriyor. Metallica ve Megadeth konserine gidenler aradaki farkı zaten biliyorlardır, burada daha dil dökmeme gerek yok benim. Sahne performansı olarak üç büyüklerden James Hetfield'ı birinci sıraya, Bruce Dickinson'ı ikinci sıraya ve Dave Mustaine'i üçüncü sıraya koyuyorum.

41 Dolar Park Ücreti!!!

Konser bittikten sonra tabii ki o kalabalıkta taksi bulmak da zor oldu. Yürü yürü bir hal olduk Chicago'da o dev gölün kenarlarına gelene kadar. Orada büyük bir cadde var, taksi bulmak daha kolay olur umuduyla o soğukta oraya doğru yürümeye başladık. Gerçi konserin ekefti oluyor ya insan vücudunda. Dört saat boyunca milletle itişip kakışmak, bağırmak, kafa sallamak falan. O gürültüden o tantanadan çıkınca insan zaten kendinden geçmiş gibi oluyor, açıkçası soğuk beni pek etkilemedi konserden sonra. Ve sonunda bir taksi bulduk. Adama "Field Museum'a gideceğiz" dedik, "Hangi Field Museum?" dedi... Ulan Chicago'da kaç tane Field Museum var? Chicago Field Museum dendiğinde bina belli, yer belli. Zar zor anladı. Neyse, abi herif arabayı 15 MPH hızla sürmeye başladı. Sağdan soldan millet vızır vızır geçiyor, biz 15'le gidiyoruz. Sebebini hâlâ anlayabilmiş değilim. Herife bir şey de demek istemedim, şimdi bu Chicago'da kimin ne yapacağı belli olmaz. Herif o gün bunalım geçiriyordur, silahı çıkarır çat çat hıncını bizden alır falan. Neyse abi, vardık Field Museum'a, ama sinirlerim tepemdeydi. Sonra parka girdik, otomatik bir sistem yapmışlar, gecenin bir körü parka girince orada aletler var, direkman seni uyarıyor, ilk önce buradan ödeyin sonra arabanıza gidin diye. Neyse, bileti soktum, bir baktım 41 dolar hesap çıkardı... Çüş lan dedim. Noluyoruz... Başka alete soktum, o da 41 dedi. 22 olması gerekiyordu, çünkü 4 saate kadar park ücreti 19 dolar, 4 saatten fazlası 22 dolardı. Neyse sonunda olayı çözdüm, biz tam 12 saat 3 dakika park etmişiz... Yani o taksici 15'le değil de belki Allah rızası için 20 ile sürseydi o ekstra 19 dolar girmeyecekti... Ben acayip para harcayan bir insanım, heralde tanıdıklarıma sorsanız "cimri" sıfatını yapıştıracakları son insan benimdir... Bazen sırf zevk için aldığım şeyler başkalarına "ulan bu kadar para verilir mi buna" dedirtiyor, ben de sonrasında kendime "hakikaten ne diye bu kadar para verdik buna" diyorum bazen, ama 19 dolar da olsun, saçma sapan bir nedenden kazık yiyince sinir oluyorum arkadaş ya. Neyse, işte böyle.

Konser Maceralarına Devam!!!

Evet, bu iki büyüğü yani Megadeth ve Motörhead'i de aradan çıkardım ve an itibariyle 3 Metallica, Iron Maiden, Megadeth, Motörhead, Guns N Roses, Apocalyptica hatıralarını beynimde taşımaktan gurur duyuyorum. Sırada Rammstein var! Mayıs'ta yine Chicago'ya gideceğiz ve Alman efsane Rammstein'ın şovunu izleyeceğiz. O konserde de en önde olmayı planlıyorum ve o inanılmaz pyroteknik gösterileri için şimdiden heyecanlanıyorum. Kendimden geçeceğimden hiç şüphem yok!!! Ama esas bomba bu yaz... Metallica, bu sene "Orion Music and More Festival" ismini verdiği yeni bir festival başlattı. Metallica'nın kendine ait olan ilk festival ve de bence tarihi bir olay. İki gün iki gece sürecek bu festivalde tabii ki ailenizin headbanger'ı Gök de New Jersey'de olacak ve Metallibabalar ile zaman geçirecek! Şu anda Haziran için gün sayıyorum. Ve Tanrı beni seviyor olacak ki, iki gecelik bu muhteşem festivalden tam iki gün sonra da Iron Maiden Boston'da olacak ve de inşallah ona da gidip "screeeeeam for me Bostoooooon" dediğinde Bruce babamız için çığlık atacağım. Bu sene metal müzik açısından benim için inanılmaz bir sene ve de bütün bunlar için çok heyecanlanıyorum. Tecrübelerimi elimden geldiğince NEM köşemde sizlerle paylaşmaya çalışacağım. Metal müzik, insanın hayatını başka hiç bir müzik türünün değiştiremeyeceği şekilde ve güçte değiştiriyor ve etkiliyor. Ve ben de 12 yaşında bu maceranın bir parçası olduğum için çok mutluyum! Rock on bros (and sisters)!



HAYALET GEMİ

Mert Yiğit Doğru
samimipatates@oyungezer.com.tr

Eyvah, okul bitiyor!

Yıl 2007, lise son sınıftaydım ve tek hedefim İstanbul Üniversitesi'nde İngiliz Dili ve Edebiyatı okumaktı. O zamanlar abim Cerrahpaşa'da okuduğundan, birkaç kere bu şehre gelmiş ve gördüklerime hayran kalmıştım. İngiliz Dili ve Edebiyatı ise bana o kadar havalı geliyordu ki... "Ne okuyorsun sen?" dediklerinde gururla "İngiliz Dili ve Edebiyatı okuyorum" demenin hayalini kuruyordum kendi kendime (neyin gururuysa artık). Off be, ne güzel şeydi İngiliz Dili okumak. Hem de 1453 yılında kurulmuş olan o koca kapılı, tarihi İstanbul Üniversitesi'nde! Bir de dershane hocalarının gazlamaları vardı: "İngiliz Dili ve Edebiyatı okuyun, yapamayacağınız iş yok çocuklar" derlerdi, biz de inanırdık saf saf. Hem üniversite hayatı da süper, bambaşka bir şey olmalıydı. Lise de neydi ki? Pembe panjurlu bir gelecek beni bekliyordu resmen!

Derken sınav sonuçları açıklandı. İstanbul Üniversitesi İngiliz Dili ve Edebiyatı'nı kazanmıştım. Renkli, cıvıl cıvıl bir hayat için yaz boyu geri sayıma başladım. Yukarıda da değindiğim hoca gazlamalarına öyle çok kapılmıştım ki, abartmıyorum, okulu bitirince dolgun bir maaşla bir şirkete direkt yönetici olarak girerim falan diye düşünüyordum. İstanbul Üniversitesi İngiliz Dili ve Edebiyatı mezunu olacaktım be, var mıydı ötesi?
Varmış.

Cevaplanmayı bekleyen o kadar çok soru var ki kafamda. İşte o nedenle, "Eyvah, okul bitiyor!"

Yıl oldu 2012. Hazırlıkla beraber üniversitedeki beşinci ve son senemdeyim. Maddi ve manevi açıdan o kadar kötü bir üniversite hayatı yaşadım ki, lisedeki o saf ve salak hâlimi bile mumla arar oldum. O bayıldığım İstanbul'dan da, İstanbul Üniversitesi'nden de nefret eder hâle geldim. Biraz daha yüksek diploma notuna sahip olabilmek için insanların yaptıklarını gördüm, iğrendim. İyice soğudum etrafımdakilerden. Herkeste bir yapmacıklık, bir "buraları ben yarattım" havası. Çektim kendimi geri. Sustum, hep dinledim. Bu insanlardan farklı olmam gerektiğini hissettim. Başka ülkelere gidip tek başıma bir şeyler yapmak istedim. Önüme, aşabileceğimden büyük engeller çıkınca ondan da vazgeçtim. Kapana kısılmış gibiydim.

Bu hayal kırıklığının ardından, gelecekten de ümidi kestim. Buradan "İş yok ülkede" muhabbetine girmeyeceğim, telâş yapmayın. İş var çünkü. Tırmalayana, çabalayana, girişken ve yaratıcı olana kapılar ardına kadar açık. Sorun, bu özelliklerin neredeyse hiçbirinin bende olmaması. Tamamen tersine çıkan bir üniversite hayalinden sonra, hayal kurmaya da korkar oldum. Mezuniyetin ardından, önümdeki az sayıda seçenekten illâ ki birini seçip o yolda devam edeceğim. Buraya kadar sorun yok. Peki ya sonra ne olacak? Seçtiğim işi hakkıyla yapabilecek miyim? O işle mutlu olabilecek miyim? Cevaplanmayı bekleyen o kadar çok soru var ki kafamda. İşte o nedenle "Eyvah, okul bitiyor!"

İstanbul Üniversitesi'nin kara kaşına, kara gözüne hayran olduğumdan değil. Çünkü öğrenci olmak, ne olursa olsun güvenli bir şey. En nihayetinde senden istenen yegâne şey, derslerine devam edip sınavlarını vermen. Bir üniversite öğrencisinin, belki de üniversitede karşılaştığı abukluklar yüzünden kıymetini bilemediği büyük bir özgürlük aslında bu. İşte o özgürlüğü kaybetmeme çok az kaldı benim. Sudan çıkmış balığa döneceğimden adım gibi eminim.

Amaan, neyse. En azından henüz bitmedi her şey. Okunacak romanlarım, şiirlerim; yazılacak bir araştırma kâğıdım, gidilecek stajlarım var daha benim. Gerisini sonra düşünürüz.

Not: Adında sadece "Dil" ve "Edebiyat" geçse de, dört sene boyunca yığınla tarih ve psikoloji de görüyorsunuz İngiliz Dili ve Edebiyatı okurken. Ve zamanla insanları tanımaya, etrafınızda dönen dolapları rahatlıkla görmeye başlıyorsunuz. "Farkındalık" denen şeye ulaşıyor, karşılaştığınız olayları dibine kadar analiz edebiliyorsunuz. Hiç kimseye, hiçbir olguya, hiçbir "doğru"ya gözü kapalı inanmamayı öğretiyor bu bölüm insana (odun gelip odun gidenler de var gerçi). O nedenle bunca senedir boşuna okuduğumu düşündüğüm fikri çıkmasın bu yazdıklarımdan. Yok öyle bir şey. Hem "Ne mezunusun sen?" diye sorduklarında hâlâ gururla "İngiliz Dili ve Edebiyatı" diyebileceğim be, var mı daha ötesi? (Bu son yazdığımı ciddiye alan talihsiz okurlarımıza sürpriz hediyelerim var.)





RÜYA TAMİRLERİ

C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

"Komşu, n'aber?"

Herhalde ortaokulu yeni bitirdiğim yıl falandı... Oturduğumuz apartmana iki kızıyla birlikte bir teyze taşınmıştı ve bu teyze bir ay kadar kendi kabuğundan çıkmayı reddettiği için büyük infial olmuştu. Komşuluk ilişkilerinin neredeyse tüm sosyal hayatı kapsadığı, apartmandaki herkesin birbirinden haberdar olduğu, akşam yemeğine kimin ne pişirdiğinin düzenli bir iş raporu gibi kadınlar arasında paylaşıldığı zamanlar bunlar... Şimdi bakınca, sanki bir önceki hayatımdan bahsediyor gibi hissetmeme neden olan bambaşka bir yaşamın parçaları. Anneme müthiş bir hayranlıkla bağlı yan komşumuz Emine Abla ve şımarıklığı mütemadiyen gözyaşları halinde vücudundan taşan oğlu Bünyamin vardı mesela. Yan komşu dediğime bakmayın, iki daireyi birbirinden ayıran o duvar sadece görünüşte oradaydı. Annem ve Emine Abla, geliştirdikleri özel bir komşuluk teknolojisi sayesinde istedikleri her an, bir evden diğerine geçiş yapabiliyordu. Okul zamanı değil ama yaz tatili geldiğinde evin çocukları olarak biz de bu teknolojiyi kullanır olmuştuk. Sanırım kahve bağımlılığımın temelleri de o günlerde atılmıştı. Türk kahvesi, iyi geçinen komşular olmanın bir numaralı koşuluydu çünkü. İyi pişmiş bir fincan kahvenin içine bazen kahkahalarını, bazen sıkıntılarını katar, anlatır da anlatırdı bu güzel kadınlar. En sonunda da ters çevrilmiş fincanın dibine çöken umutlar konuşulurdu. Ve fakat Tanrım, ne çok konuşulurdu... Nasıl bitmezdi anlatılacaklar, nereden bulunurdu onca kızılacak, gülünecek, hayıflanacak mesele...

Özellikle de annemin o zamanlardaki hayatıyla benim şimdiki hayatımı kıyaslamaya kalktığımda içinden çıkamadığım bir soru bu. Tamam, benim de her günü birbirinden ilginç maceralarla dolu renkli bir yaşantım yok, kabul ediyorum. Ya da tuhaf yaşam formlarını araştıran, insanlara hiç bilmedikleri alanlarda anlatacak şeyleri olan bir bilimci falan da değilim. Ama annemin çocuklar ve eşle çevrili, sınırları daha tanımlı gündelik hayatının ötesinde bir şeylere ulaşma şansına sahip olduğum da ortada. İlginçlik burada başlıyor... Annemin ve komşularının hikâyeleri, oturup birlikte üstünden geçebildikleri konular sonsuzken ben niçin sahip olduğum üç dört yakın arkadaşımla "İşte n'olsun, bildiğin gibi..." muhabbeti yapıp kalabiliyorum? Yani en basitinden diyorum ki, nasıl oluyor da bir Kandemir Konduk purodakşın olan, o zamanların bir numaralı dizisi Bizimkiler, şu an bizlerin Lost için yapabildiğinden daha iştahlı bir muhabbetin sebebi olabiliyor?

İnsanın kendisi gibi sosyal ilişkileri de yeni bir anlama, yeni bir biçime evriliyor elbette. Belki de SMS denen o iblisle hiç tanışmamalıydık... Belki de kısa mesaj denen şey hayatımıza girdiği gün, sadece iletişim değil, onun içeriği de daha pratik hale geldi, bir anda değil ama yavaş yavaş... Daha çok insana ulaşmanın daha kolay yollarını buldukça, biriyle paylaşmamız gereken cümleleri küçültmeyi, daraltmayı, şu an bakınca artık çok gereksiz gelen detaylarından arındırmayı çözdük belki, bilmiyorum. Ama bunun iyi bir şey olduğunu hiç sanmıyorum.

Şu an yaşadığımız eve taşınalı altı ay falan oldu, ismini bilmediğim karşı komşuyla iki kez kapının önünde karşılaşmak, bir defa da gecenin üçünde apartmanın kapısında gürültü yaptığımız için giriş kattaki iri abiden azar işitmek dışında kimseyle, bırak konuşmayı, selamlaşma şansım bile olmadı. Ha, bir defasında asansörde Koreli bir komşumuz ve isminin Bünyamin olmadığına bahse girebileceğim çocuğuyla yolculuk yaptım. Ama onda da aklıma Japon korku filmi Dark Water'ın asansör sahneleri geldiğinden, epey bir gerildiğimi söyleyebilirim, karşılaşmasak da olurdu yani.

Aslında "komşularla sıfır sorun" politikasının yanlış anlaşılmış bir biçimi bu: "Komşularla sıfır iletişim, dolayısıyla sıfır sorun" gibi... Sonuç evet isabetli, yüzde yüz çalışıyor, ama Tuğbek'le hazırlayıp içtiğimiz çeşit çeşit kahveyi bir yana koyarak söylüyorum, birlikte Türk kahvesi içip fal bakabileceğim en yakın arkadaşımın yaklaşık 15 kilometre ötede oturuyor olması da biraz canımı sıkıyor. "Komşu yok, sorun yok" denkleminin diğer yüzünde "komşu yok, kahve yok" gerçeği pis bir sırıtışla "asosyalsin işte, a s o s y a l !" diye el sallıyor. Bir ara Facebook'ta "bilmemkim size bir dilim kavun gönderdi" falan gibi uygulamalar vardı, hâlâ duruyorsa onlara yöneleyim ben, özlediğim yakınlarıma kahve yollayayım, üstelik çok pratik, işin içinde kahve pişirme derdi yok, evet :(

Belki de SMS denen o iblisle hiç tanışmamalıydık...



Posta İdaresi



Oyungezer Devlet Tiyatrosu mart ayında perdelerini elli üçüncü kez açıyor.

Dramatis Personae
Eren Okka: *İdareci*
Arsan Salaryfar: *Troll*
Ozan Can Canbolat: *Tıp öğrencisi*
Emre Gence: *Eleman*
Holy Sleipnir: *Kutsal beygir*
Ertuğrul Kaya: *Çin fatihi*
Can Yurdatapan: *Sony mağduru*
Mertcan Akbulut: *Suikastçı*
Efecan Üngör: *Peyzaj mimarı*
Batuhan Büyükburun: *Metafor*
Batuhan Batıtürk: *Antalyalı*

Not: Lütfen oyun sırasında cep telefonlarınızı kapatıp sağduyularınızı açınız.

✉ YOUR ARGUMENT IS WRONG, SIR

51. sayınızda trollface.jpg yazmışsınız. Size hiç yakıştıramadım. İnsan maske takıyorsa bu bir PNG resmidir. JPG maske olur mu hiç? Maskenin dışı siyah veya beyaz olur o zaman. Maske dediğin PNG olur, transparan olur. Bu da böyle bir ayıbınız.
Arsan Salaryfar

JPEG formatını sırf alfa kanalı aracılığıyla saydamlık desteklemiyor diye mi küçümsüyorsun? Belki de maskenin dışı #FF00FF rengidir ve bir renk anahtarıyla kesilip atılıyordur, olamaz mı? Bir örneğini ekte gönderiyorum, açıp bakarsın.

***Ekteki dosya:* sevimlikedi.jpg.exe**

Sisteminiz geçersiz bir işlem yürüttü ve kapatılacak.

✉ HER ŞEYE ZAMAN VAR

Merhaba sevgili Oyungezer ailesi. Öncelikle böyle güzel, eğlenceli bir dergi yaptığınız için sizlere teşekkür ederim. Türkiye'de bu işi hakkıyla yapan tek oyun dergisi olduğunuzu düşünüyorum.
Klasik iltifatları yaptığıma göre sanırım asıl bahsetmek istediğim şeye gelebilirim :)
Merhaba Ozan Can, hoş geldin. İltifat faslıyla başlaman gerekmiyordu aslında. Posta İdaresi'ne mektup yazmanın bir raconu yok; içinizden nasıl geliyorsa öyle yazabilirsiniz. Her mektupta bir yığın iltifata maruz kalmak benim için de tuhaf bir durum. Zamanla hiçbirini üzerine alınmamak gibi bir huy ediniyor insan, bağışıklık kazanıyor bir nevi. Ayıp olmasın diye değil de içinizden gelerek söylediğiniz sürece sorun yok tabii.

Ben Cerrahpaşa Tıp Fakültesi 2. sınıf öğrencisiyim. İlk oyun dergimi ise 2006 Şubat'ında almıştım (o zamanlar eski derginiz vardı tabii). Kendimi bildim bileli de oyun hep hayatımda vardı. Oysa toplumda oyun oynayan çocuk başarılı olamaz, derslerine çalışmaz, asosyal olur gibi bir yanılgı var. Tam tersine oyun oynayan kişi sorunlara çabuk çözüm getirme kabiliyetine sahiptir. Tabii bundan kastım sabah 9 akşam 12 oyun oynayan kişi değil. Yerinde ve zamanında, her şeye zaman ayırarak yaşamak lazım. Ben sınava hazırlandığım dönemde oyun da oynadım, kitap da okudum, dışarı çıkıp arkadaşlarımla da gezdim.
"Her şeyin azı yarar, ortası karar, fazlası zarar" söylemine katılmasam da, sağlıklı bir yaşam için uğraşlar arasında bir çeşitlilik ve denge kurmanın gerekliliği şüphe götürmez. Tek bir işe yoğunlaşıp onda ustalaşmaktansa çok yönlü ve elinden her iş gelen biri olmak da çok daha kazançlı. Her halükarda senin dediğine geliyoruz yani.

Üniversiteye girince de durum buna benziyor. Vize final dönemi ders çalışarak, kalan zamanımın ise tamamını bunlar arasında paylaştırarak geçirdim. Ama tabii oyunlar her zaman farklı bir yerde oldu. Şimdiye kadar bu düzeni hiç bozmadım ve hayatımdan da gayet memnunum.
Üniversiteye doğru atılan kapakların nadiren yerini bulduğunu da belirtmek gerek. Okuduğunuz bölüme göre değişiklik gösterse de üniversitede liseden daha fazla çalışmanız gerekebiliyor. Ve en önemlisi, okul sizinle ilgilenmektense sizin onunla ilgilenmenizi bekliyor.

Özellikle YGS sınavına hazırlanan arkadaşlar için önerim, şu dönemlerde oyun oynama saatinizi çok azaltın. Şu an oynayamadığınız Skyrim, Batman, MW3 gibi oyunların hepsini sınavlar bittikten sonra yazın bol bol oynarsınız. İnanın bana o sorumluluğunu yerine getirme hissini yaşadıktan sonra oyunlar daha bir güzel gelecek sizlere.

Oyun oynayarak da önemli yerlere gelebilir, iyi bölümler kazanılabilir. Çoğu ailenin sandığı gibi güzel bölümler hayatı boyunca hiç oyun oynamamış, tüm zamanını derse ayıran kişiler tarafından kazanılmıyor. Bu yazdıklarımı da bilmişlik taslıyor gibi değil de bir arkadaş tavsiyesi olarak alırsanız sevinirim. Tüm oyungezerlere sevgiler :)
Ozan Can Canbolat

Sınava siz de Oyungezer ile hazırlanın, kazanın! Hiçbir haşarı tesadüf değildir!

✉ İLK MEKTUBUM

Öncelikle bütün Oyungezer ekibine ve sana merhaba Eren Abi. Adım Emre, şu an lise 1. sınıfa gidiyorum. Derginizi geçen yazın başından beri takip ediyorum, bu ilk mektubum :) Keşke derginizi ilk çıktığından beri almaya başlasaymışım.
Aramıza hoş geldin Emre! Bir de iyi tarafından bak: Bizi ilk sayımızdan beri takip ediyor olsaydın, şimdi yaklaşık 280 TL zararda olacaktın... Amanın, neler diyorum ben!

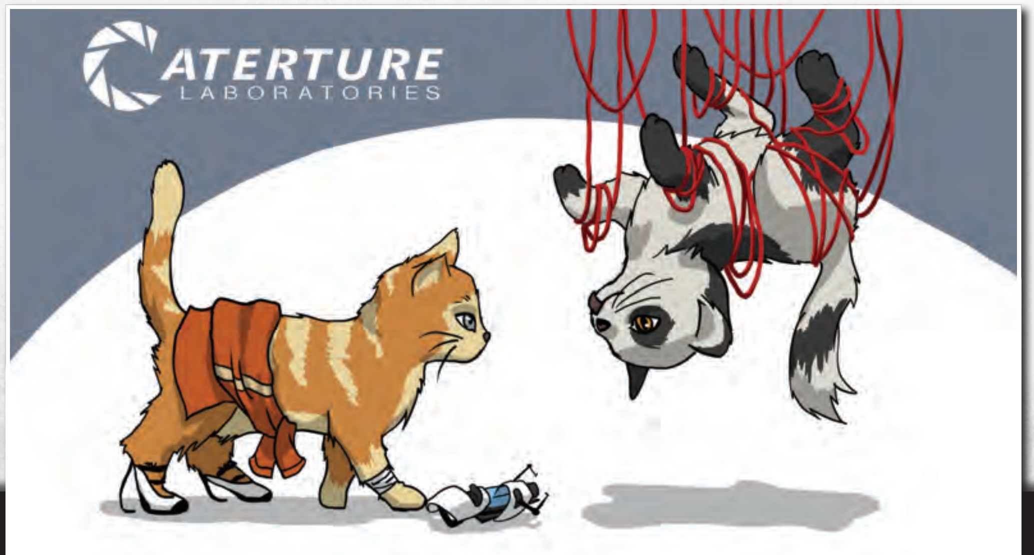
Derginiz gerçekten çok güzel, birçok dergi okudum ama sizin gibisini okumadım, diğer dergiler bu kadar eğlenceli değil (Eren Abi gönderdiğim Goyun çizimlerimden beğendiğin bir tanesini yayınlarsan çok sevinirim).
Milliyet Kardeş daha eğlenceliymiş, öyle duyumlar aldık. Disk atıcı, Muppet gözlükleri ve yedi muhteşem poster ile rekabet etmemiz ne mümkün? (Çizimlerinden en çok hoşumuza gideni de yayımladık gördüğün üzere, eline sağlık.)

Oyunlara gelirsek Eren Abi şu an doğru düzgün bir oyun oynamıyorum (en son aldığım oyun Deus Ex HR'dı, dört günde bitirdim). Hâlâ NFS Most Wanted (2005), C&C Generals (2003) ve arada online oyun da oynuyorum :)
Need for Speed'de *Porsche Unleashed*, Command & Conquer'da *Red Alert 2* gibisi gelmedi arkadaş.

Eren Abi sana birkaç sorum olacak:
1- Abi senin gibi dergide yazar olabilmek için üniversitede hangi bölümü seçmem lazım? :)
Sıkça sorulan sorular listemizin üst sıralarında yer alır bu. "Bir ampulü değiştirmek için kaç tane X gerekir?" soruları kadar anlamsızdır ve cevabı da basittir: Hiç fark etmez. Ne yazarlık ne de oyun kültürü üniversitede, daha doğrusu okulda edinilen bir şey zira.

2- En sevdiğin ve en çok oynadığın oyun hangisi?
En sevdiğim oyun diye bir şey yok. Daha doğrusu, "en sevdiğim" herhangi bir şey yok. Oyun yok, müzik yok, yemek yok, renk yok, yok işte. Mümkün olduğunca net ama mutlakiyetten yoksun bir hayat yaşıyorum. Sanırım.

Bitirmesi yüz küsur saat süren Japon oyunlarını saymazsak, son beş yıl içinde en çok oynadığım oyun



Emre Gence bizlere bir Goyun Baba çizmiş. Saygılar...



***Skyrim* ve ardından da *StarCraft II* geliyor. Daha geriye gidersek bilumum internet kafe oyununa (*AoE*, *CS*, *DotA*, *KO*...) toslarız, o yüzden gitmeyelim.**

Sorularım bu kadar. Şubat sayısının kapağı çok güzel olmuş ellerinize sağlık (bazı yerlerde yazım hatam varsa affola).

Gönderdiğiniz mektup ile yayımlananı karşılaştırıp yazım hatası yapıp yapmadığınızı öğrenebilirsiniz (:

Kısa olmuş olabilir. Bazı saçma sorularıma ve mektubuma zaman ayırdığın için ÇOOOOOK teşekkür ederim Eren Abi. Oyungezer ekibine başarılar, Puri Puri'ye de selamlar (yeni eleman arıyorsanız haberim olsun :D)
Emre Gence

Kadro açığımız olduğunda ilk sana haber vereceğimizden emin olabilirsin Emre. Haydi kal sağlıcakla.

✉ SENİ DÖRTELERİM EREN!

Nerede lan Zone of the Enders 3? NEREDE HA NEREDE? NİYE KOJİMA HALA MGS YAPIYOR?! Tamam sakinim. Merhaba Eren nasılsın?
Holy Sleipnir

Haftanın son günü ne perşembedir ne cuma
ZotE 3 nerede, söyle ulan Hideo Kojima

Üçüncü oyun değil ama *Zone of the Enders: HD Collection* önümüzdeki sonbaharda çıkacakmış, haydi gözümüz aydın.

✉ GECİKMİŞ BİR TEKZİP!

Merhaba,
Elime gecikmeli ulaştığı için Kasım 2011 sayısı, 153. sayfada yayınlanan fotoğrafımın altındaki yazıya yaptığınız yorumla ilgili olarak teessüflerimi iletmek istedim. "Uzaydan bakınca görebileceğiniz üç şey, Çin Seddi, Oyungezer, Ertuğrul" demişsiniz. Burada görülen derken KOCAKAFA mı olduğumu kastediyorsunuz?

Daha ziyade, KEL kafanın yüksek albedosu nedeniyle güneş ışığını nasıl da yansıttığından bahsediyorduk... Eeö, çırpındıkça batıyor muyuz ne?

Şaka bir yana, bu bahaneyle 4. yaşınızı en içten dileklerimle kutluyorum. Oyun dünyasının haberlerini, oyun seçimimde en etkili olduğunu düşündüğüm incelemelerinizi çok seviyorum. Yani aslında sizi seviyorum.

Bu yaz tayinimiz bitip Türkiye'ye dönüş yapıyoruz. Her ay taze taze dergimi okuyabilecek olacağım için çok mutluyum. Sevgiler.
Ertuğrul Kaya

Göndermiş olduğun Gezenti fotoğrafı bizim için de en kıymetli olanlardan biriydi Ertuğrul, tekrar teşekkür ederiz. Lakin sen Türkiye'ye dönüş yaptığın sıralarda biz maliyeti düşürmek adına dergiyi Çin'deki bir matbaada bastırmaya başlamış olacağız, bilgine.

✉ PSN TR PLUS NE ZAMAN?

97'den beri yazılarını okuduğum eski dergi yazarlarına ve "aramıza" OGZ ile katılan arkadaşlara, kısaca tüm Oyungezer ailesine merhaba :) Sorumu çok uzatmadan sormak istiyorum.

Oyungezer Forumlarında, "Psn Tr Plus ne zaman?" başlığında bir gün:

<loveimmune> Bu konu hakkında bilgi sahibi olan yok mu hâlâ?
<tool> Dergideki posta idaresine yazmak lazım bunu.

Ve olaylar gelişir...

PSN hesabımı oluştururken ülke olarak Türkiye'yi seçmiştim. Trophy aktarımı mümkün olmadığından dolayı, yeni bir hesap açma şansım yok ve PSN Plus üyesi olma şansına sahip değilim. Sadece Rusya ve Türkiye'de PSN Plus hizmetinin aktif olmadığını okudum, Sony UK'e mail attım, oradan Sony TR'ye yönlendirildim ama Sony TR de Gmail'den attığım mailleri bloke etti nedense. Son olarak sizlere soruyorum: PSN Plus Türkiye'de hizmete girecek mi? Belli bir tarih var mı? Bu konu hakkında bilgi sahibi olursanız, lütfen dergide haber olarak yazın. PSN Plus üyesi olup PSN'den alışveriş yapmak istiyorum ve tabii ki PSN Plus'ın diğer avantajlarından da benim gibi yararlanmak isteyen bir sürü oyuncu vardır.

PS Vita tanıtım etkinliğinde Sony Türkiye'den Murat Gebeceli ve Mustafa Yiğit ile kısa bir söyleşi gerçekleştirmiştik, videosu internet sitemizde mevcut. İlgili kısmı alıntılamak gerekirse:

OGZ: Türkiye'de PlayStation Plus'ı ne zaman göreceğiz?
Sony: Bunun için biz de girişimlerimizi sürdürüyoruz. Şu tarih diyemiyorum ama biz en kısa zamanda PlayStation Plus'ı da Türkiye'de oyun severlere sunmak istiyoruz.

OGZ: 2012 diyebilir miyiz?
Sony: Bunun için biraz erken ama... Kesin bir tarih söylemeyelim. Sonra söyleyip de olmazsa oyun severleri üzmeyelim, mutsuz etmeyelim. Amacımız, bizim de onlar gibi isteğimiz, PlayStation Plus'ın da Türkiye'de bir an önce açılması.

Anlayacağın, mevzu henüz yeterli netliğe kavuşmuş değil Can.

Geç de olsa tüm ekibi böyle bir dergiyi bizimle buluşturduğu için kutluyorum ve başarılarınızın devamını diliyorum, iyi ki varsınız, sevgiler...
Can Yurdatapan

✉ REVELATIONS

Eren Abi merhaba. Bu sana yazdığım ilk mektup, aslında daha önce gönderecektim ama bir türlü kısmet olmadı. Bu kez telefonumdan atmaya karar verdim.

Tuvaletten yazıyorum desene şuna.

Neyse konuya geçeyim. İlk sorum, AC Revelations'ın niye bu kadar düşük puan aldığı. Çok daha kötü oyunlardan daha az puan aldığını gördüm ve bir AC hayranı olarak şaşırdım Eren Abi. Sence AC'deki bu düşüşün sebebi nedir?

Hayranı olduğuna göre incelememizi de okumuşsundur diye tahmin ediyorum. Yazıdan benim çok hoşuma giden şu paragraf, senin sorunu da cevaplar nitelikte:

"Revelations ile son üç oyunun kahramanı Ezio arasında öyle bir benzerlik var ki aslında. Tıpkı Ezio gibi, oyun da yaptığı işte dünyanın en iyisi. Ama artık yorgun, bitkin. Yıllardır üstüne yüklenen fazlalıklar, yolculuğa çıkarken amaçladıkları, hırslarından geriye kalanlar yetmiyor onu götürmeye. Son bir çaba, son bir nefesle, hiç ulaşmak istemediğimiz ama kaçınılmaz bir şekilde üstümüze gelen sona doğru sürüklüyor bizi Revelations."

AC hayranı olduğum kadar Mortal Kombat hayranıyımdır. Mortal Kombat'ın incelemesinin olduğu sayınızı alamadım ama MK hakkında ne yazıldığını merak ediyorum, bu sayıyı bir yerde bulabilir miyim?

Elbette. Hemen *eskisayi.oyungezer.com.tr* adresini açıyorsun. *Mortal Kombat* kapaklı Mayıs 2011 sayımızı (ve varsa istediğin diğer sayıları) işaretleyip Devam düğmesine basıyorsun. Açılan sayfada bilgilerini girip ödemeyi gerçekleştiriyorsun ve hooop, dergin kapında!

Son bir sorum olacak: Daha hangisini alacağıma karar veremedim, Batman Arkham City mi alayım Uncharted 3'ü mü?

***Arkham City* de iyi bir oyun ama ben olsam hiç tereddüt etmeden *Uncharted 3*'ü alırdım.**

Biraz uzun oldu ama yayınlarsanız sevinirim. Tüm OGZ ailesine selamlar...
Mertcan Akbulut

Bilerek mi yaptın yoksa telefonun azizliği mi emin değilim ama soruların arasında birkaç satırlık boşluk bırakarak bana cevap yazacak yer açmış olman yüzümde istemsiz bir gülümsemeye yol açtı Mertcan. Sifonu çekmeyi ve ellerini en az yirmi saniye yıkamayı unutmamış olman dileğiyle...

✉ PEYZAJ MİMARLIĞI

Yaklaşık iki yıldır derginizi ve web sitenizi takip ediyorum. Gerçekten çok çok çok iyi işler ortaya çıkarıyorsunuz, başarılarınız devamını dilerim. Daha önce hiç mail atmamıştım; çok merak ettiğim bir konudan dolayı mail atma ihtiyacı hissettim.

Ben İstanbul Üniversitesi peyzaj mimarlığı öğrencisiyim, Posta İdaresi'nde bir yazı yazmışsınız derginin bu sayısında: "Benim hemen

"İnsan maske takıyorsa bu bir PNG resmidir."



Oyungezer'in kalını makbuldür. Semih Etiğ düşünmüş ve tasarlamış.

hemen hiç anlamadığım iki konudan biri dizüstü bilgisayarlar (diğeri de peyzaj mimarlığı)." Evet, sorum bu yorumunuzdaki peyzaj mimarlığından hiç anlamama sebebiniz nedir? Gerçekten çok fazla merak ettim :D

Dergide yayınlayıp yayınlamamanız önemli değil, sadece cevaplarsanız çok mutlu olacağım. For the HORDE!
Efecan Üngör

Eziklenecek yegâne iş olarak kaldırım mühendisliği neyse, isminden kimsenin bir halt anlamadığı uğraş olarak peyzaj mimarlığı da o bence. Sokaktaki insana "Peyzaj nedir?" diye sorsak kaçından anlamlı bir yanıt alabiliriz acaba? Açıkçası bir tanıdığım bu bölümü kazanana dek benim de ne olduğuna dair bir fikrim yoktu.
Bilmemek değil öğrenmemek ayıp: Peyzaj kelimesi Fransızca "paysage"dan geliyor; doğal görüntü, manzara gibi bir anlamı var. Peyzaj mimarlarının işiyse çevre düzenlemesi olarak özetlenebilir.

Oldu mu şimdi Efecan, mutlu musun? (:

✉ PİNOKYO

Selam sevgili Eren ve Oyungezer ailesi, lafı uzatmak şöyle dursun, söze bile başlamadan sorularıma geçiyorum :)
Çubuk!

1- Oyungezer'de en genç ve en yaşlı kişiler kimler?
Efendim? En genç ve en yakışıklı mı dedin? (Sağır değilim ama gereğinde uydurabilirim.) Herkesin doğum tarihini ezbere bilmemekle beraber, en gencimiz -Puri Puri'yi saymazsak- sanırım benim. *(I ıh, Sanayi kalfamız Mert -Serpil.)* En yaşlımızsa -Şennur Abla'yı saymazsak- Burak olsa gerek.

2- Bir oyunu kimin inceleyeceğine nasıl karar veriliyor?
Sıkça sorulan sorularda ikinci perde aralanıyor... Oyun incelemelerinde öncelik "kim istiyorsa o"nda. Birden fazla talibin olması ve tarafların kendi aralarında anlaşamaması durumunda iş yoğunluğuna (veya rüşvet miktarına) göre karar veriliyor. Kimsenin yazmak istemediği oyunlarsa YİM kişisi Serpil tarafından dağıtılıyor ve gereğinde "yanında kurabiye ister misin?", "bence bunu seversin" veya "deadline'ın iki gün sonra" gibi ikna edici yöntemlere başvurulabiliyor.





Oğuz Ali Hanecioğlu tüm uyarılara rağmen kara basmış, iz olmuş.

> *"Uzaydan görülen derken KOCAKAFA mı olduğumu kastediyorsunuz?"*

3- Macera deyince ilk aklına gelen oyun (en iyisi değil de ilk aklına gelen)?
İlk aklıma gelen *Full Throttle* oldu; bu ay içinde yoğun miktarda Tim Schafer'a ("şeyfır" diye okunuyor) maruz kaldığımdan olsa gerek. 360drc'deki ilgili haberi okumuşsunuzdur; Twitter'dan haberini alır almaz ben de projeye katkıda bulundum ama bu kadar ilgi göreceğini beklemiyordum doğrusu. Macera oyunları öldü diyen beri gelsin!

4- The Game'de bir okur partisi yapmayı düşünür müsünüz? Kontenjan kısıtlı olacağından davetiyeleri bir yarışma ile dağıtabilirsiniz mesela?
"İsmi E ile başlayanlar", "doğum tarihinin rakamları toplamı 43 edenler" ve "iki ayaklılar" kümelerinin kesişiminde yer alanları partiye çağırabiliriz mesela... Faruk! Gel bak, süper bi' fikrim var!

5- Yarışma demişken, geçtiğimiz aylardaki o dehşet Ajan Goyun yarışmasının devamı olacak mı? (Kızmayın ama kod avları çok yavan kalıyor.)
Ajan Goyun yarışması bizim için de çok daha eğlenceliydi, tekrarlama ihtimalimiz yüksek.

6- Benim burnum küçücük olduğuna göre seninki kocamandır herhalde Eren Abi? (Soyadlarımızdan metafor yaptım :))
İnsanların burnunun neden aktığına dair eski bir halk inanışı okumuştum geçenlerde. WTF seviyesinde olduğu için burada paylaşamayacağım ama madem burnun büyük, haberin olsun.

Bunu yayınlamazsan kendimi merdivenin birinci katından aşağı atarım!
Sevgiler,
Batuhan Büyükburun

45 derecelik açıyla at ki mümkün olduğunca uzağa düşesin.
Sevgiler,
Eren Kocapopo

✉ BATUBATI

Tekrar merhaba Eren Abi :)
Demin gönderdiğim mail'den bağımsız bir sorum olacak. Ben Antalya'da yaşıyorum ve bu ay sonuna doğru İstanbul'a geleceğim. Dergi ofisine hangi gün ve saatlerde gelsem sizi bulmam mümkün olur acaba? (Ziyaretçi kabul ettiğinizi umut ederek soruyorum.)
Sıkça sorulan sorularda üçüncü perde... Genellikle ay ortası ve gün ortası en uygun zaman oluyor bizim için. Gelmeden evvel arayıp haber verirseniz süper bir insansınız demektir. Bir de şu sıralar yanınızda kek, börek, tiramisu vesaire yerine et getirmeniz daha makul olabilir, zira ofiste bir Dukan Diyeti çılgınlığı var ki sormayın gitsin. Volkan bile rejime başlayacağım dediyse Oyungezer'de bir şeyler ters gidiyor demektir!

Bir de küçük not, biraz önce gönderdiğim e-mailimde soyadımı Büyükburun yazdım ama sadece komiklik olsun diye. Gerçek soyadım Batıtürk, dergiye gelirsem vay sahtekâr demeyin sonra :)
Sevgiler,
Batu
Soyadı sahtekârlığında kimse Ali'nin eline su dökemez. Ali Bezgin, Ali Bozgun, Ali Dizgin, Ali Düzgün, Ali Sezgin, Ali Süzgün... Bir yerden sonra o bile hangisi gerçek soyadımdı diye düşünmüştür sanıyorum. Sahi hangisi gerçekti ya?! Hah tamam, Ali Sönmez imiş (Yoksa, Zengin miydi?).

Bu ay perdeyi burada indiriyoruz. Bu ayın konuk oyuncularına ve sahne arkasındaki herkese teşekkürler.
-Eren Okka

Gezenti **(Can Değer)**



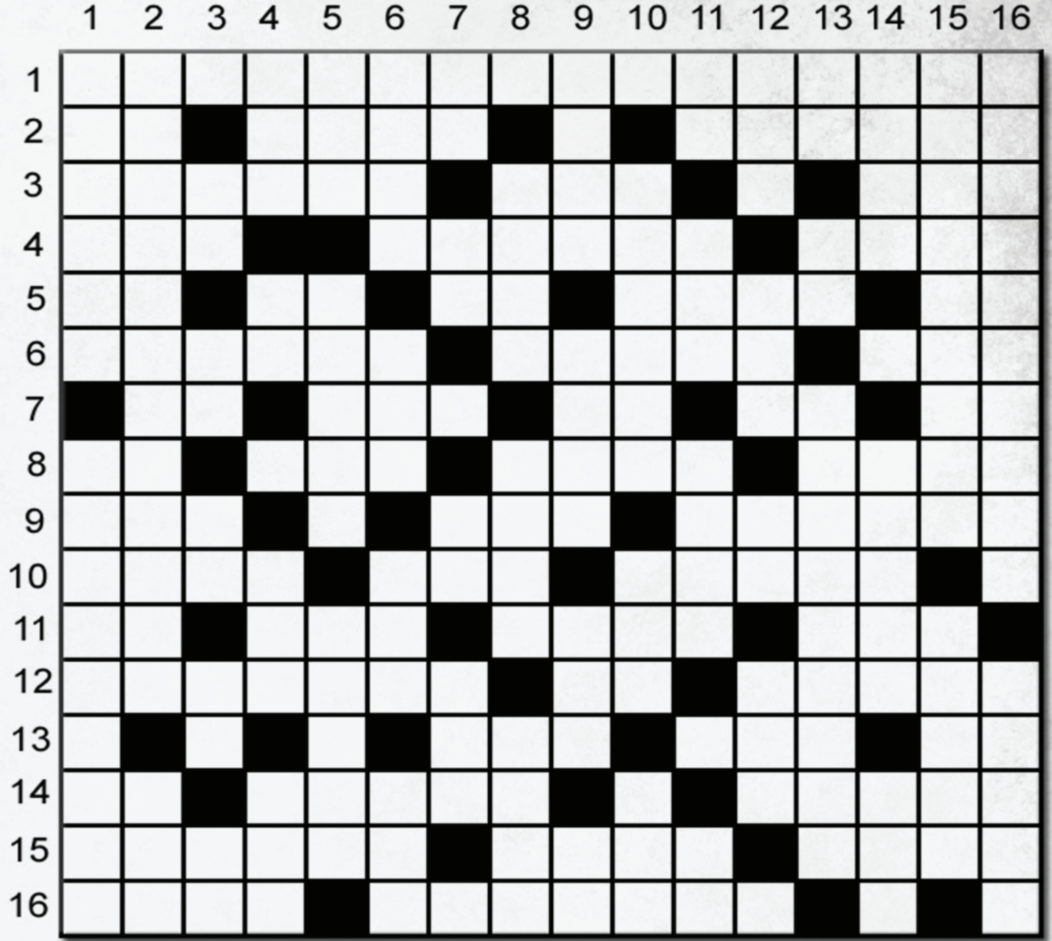
Gezenti formatına pek uygun olmasa da, bu ay da katılımcı olmadığı için bu köşeyi Can Değer'in doğuştan Oyungezer ikizlerine ayırdık. Bunu saymayız, yine bekleriz. Şşt, size diyorum. Oyungezer dediğin yerinde durur mu hiç? Kapın derginizi, dolaştırıp fotoğraflayın. Bekliyoruz.

Mektuplarınız için adresimiz, **postaidaresi@oyungezer.com.tr**. Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Söylemeyip de başımıza tinerci mi olacaksınız?

Kare Bulmaca

Soldan Sağa

1) 12 yıldır, sürekli olarak, aralıksız, bıkmadan usanmadan, ısrarla çıkacağı iddia edilen FPS.
2) Bir uzvumuz. - Genellikle içki ile tüketilen yiyecek - 2010 yılında Eurovision'da Türkiye'yi "Stir me up" şarkısıyla temsil eden kadın şarkıcı.
3) Thomas More'un tanımıyla "bireyler ve devletin müthiş bir uyum içinde yaşadığı hayal ürünü ülke" - Genellikle siyah giyinen, abartılı makyaj yapan, saçlarını yoğun jöle yardımıyla, tek gözü örtecek şekilde bir yandan diğer yana tarayan insan. - Kırmızı, kızıl (İng.)
4) Başının üzerinde taşıdığı kristalin rengi, uyudukça yeşeren, tuvalete gitmedikçe kızaran canlı. - Microsft'un vücut hareketlerini algılayarak, oyun içi kontrole imkân sağlayan teknolojisi. - E-mail daha mail'ken, mektubu içine koyduğumuz pulsuz işyapmaz.
5) Mi minör'ün, Amerikan nota sistemiyle yazılışı. - Bir binek hayvanı. - Boru sesi. - "Splinter's ...". kahramanı yeşil, trifokal gözlükle özdeşleşen, gizliliğe dayalı, taktik/aksiyon oyunu. - Galyum elementinin simgesi.
6) "Profesör Charles Francis ...", mutant akademisinin rektörü. - Gargamel'den kaçan, mavi pigmentleri bol, Türkçeye şirin olarak çevrilen hayali yaratığın orijinal adı.- "... bende artık!", He-man'in sıkıştığı zamanlarda, power-up amaçlı söylediği klasikleşen söz.
7) Yay atar. - "vak the ...", bir MFÖ şarkısı. - Yabancı. - Bir nota. - "veri tabanı" (kıs.)
8) "A Beautiful Mind" filmiyle hayatı sinemaya aktarılan, oyun teorisinin kuramcısı matematikçinin, adı ve soyadının ilk harfleri. - Park ve bahçelerin yeşillendirilmesinde kullanılan, açık hava stadyumlarında da zemin olarak tercih edilebilen bitki. - Özel (Osm.) - "arbacht macht ..." insanlık tarihine kara bir leke olarak geçen toplama kamplarının kapılarında yazan cümle.
9) İspanyol sevinç nidası. - Genellikle tek kişilik olan, sığ sularda kullanılan bir deniz ulaşım aracı. - "... boost", StarCraft II'de protoss'lara özel, üretim hızlandırma amacıyla kullanılan özellik.
10) Kullanıldığında kâh bölüm geçmemizi sağlar, kâh bizi paraya boğar ama şurası kesin, oyunun tadını kaçırır. - İsviçre'de bir nehir. - Arnold Schwarzenegger'in canlandırdığı barbar.
11) Daha çok online oyunlarda, uyumak amacıyla oyundan çıkanlara söylenen "iyi geceler" anlamındaki kısaltma. - "Metal" sessizleri. - Cerahat. - Günah (İng.)
12) Bir gitar markası. - En kısa zaman dilimi. - İskambilde bir grup.
13) Modern bir şaşırma ünlemi. - Mizaç. - Eski mısırda güneş tanrısı.
14) Krom elementinin simgesi. - Düz olmayan. - Britanya monarşisinde, Kral'dan aşağı, Lord'dan üstte yer alan unvan.
15) 1969'da kurulan, Castlevania, Silent Hill, Pro Evolution Soccer ve daha nicelerini yapan Japon oyun şirketi - Ad. - Yaşam, iş ve çeşitli amaçlarla inşa edilen, çok katlı betonarme sıkıcı yapı.
16) Bir işi yapmak için harcanan çaba, ayrıca Beyoğlu semtinde kapatılan bir sinema. - Japon feodal yönetiminde askeri aristokrat sınıf ve bu sınıftan olan savaşçılara verilen isim.



Yukarıdan Aşağıya

1) Warren Spector'ın, ilki 2000 yılında satışa sunulan, cyberpunk temalı karanlık bir gelecekte geçen, action-RPG oyunu. - Liberalizm'im babası olmasından çok, Lost'ta hatch'i açmasıyla tanınan, 1632-1704 arasında yaşamış olan İngiliz filozof.
2) Richard (aka Lord British) Garriott tarafından yaratılan hayali evrende geçen, MMO türünün yaygınlaşmasında etkili olan, 1997 yılında satışa sunulan bilgisayar oyunu. - Karayip Korsanlarının temel içeceği.
3) Kemik ucu. - "Vaka"nın ünsüzleri. - Kırmızı. - La ve Do arası - Bir soru sözü.
4) Electromagnetic pulse (kıs.), şokdalgası protoss'ların kalkanlarını kaldırır. - Eşek ünlemi. - Yukarıdan aşağı dördün biri. - Tibet öküzü, ayrıca "beni ..., kendini ..., her şeyi ..."
5) Tevfik'in olduğu kadar Mercan Dede'nin çalmayı sevdiği üflemeli çalgı. - "Fatih ...". "der iz sam okazyon" ve nicelerini Türkçeye kazandıran teknik direktör. - Okey (Trk.)
6) Karakterlerinin konuşma konusunda ketum davrandığı bir diğer Nuri Bilge Ceylan filmi. - Türkçesi "rastgele erişilen hafıza" olan bilgisayar parçası. Sabit diskin bilgisayar açılıp kapanınca uçanı. - Alüminyumun simgesinin bir hafle uzunu. - Güzel kokan.
7) Bir harfin okunuşu. - Bir Athena şarkısı. - Cevap olarak "a.s." denir. - "... Reed", The Velvet Underground müzik grubunun solisti ve gitaristi.
8) "... Batur", 1952 Eskişehir doğumlu yazar. - Ziraatçı, çiftçi (Osm). - Yılın 10. ayı.
9) Emülatör denince akla gelen. - Anlam, mana. - Yol (Osm.). - Temel içeceğimiz.
10) "... Academy", Maya Kumashiro ve Fumiaki Uchida'nın başrollerini paylaştığı, paranormal çalışmalar ile ilgili anime. - İsmi söylenmeyen, üç harfli. - Kirişli bir çalgı.
11) Rahatlama ünlemi. - Yaz sıcaklarıyla sinerji yapan tuzlu vücut sıvısı. - "Pop ..." (İng.) Mesela Michael Jackson (popstar değil :) - Miliamper (kıs.)
12) Nazım Hikmet'in soyadı. - Lüfer, sessizleri. - Honduras'ın plaka kodu. - Kısaca "subtitle".
13) "... Wood", Johnny Depp'in başrolünde oynadığı, bir Tim Burton filmi. - Zile'nin ünsüzleri. - Puslu Kıtalar Atlası'nda yer alan efsanevi hükümdar.
14) "...x2 dalgalandı dünya", Yeni Türkü şarkısı. - Efendisiz kalmış samuray anlamına gelen, aynı zamanda başrollerini Robert De Niro ve Jean Reno'nun oynadığı film. - "...i ...i ley" Eurovision'a neden gittiği halen bilinmeyen şarkı.
15) Oyungezer'de tam çözümlerin ustası. - Roma'yı yakmasıyla meşhur imparator.
16) Mars'ta hayat olduğunu iddia eden oyun. - Kuşların uçma aracı.

Kerem Şirin'in aylar önce hazırlayıp gönderdiği bu bulmacaya sonunda yer ayırabildik. Ayrıntıları Kerem'in kendi ağzından dinleyelim:

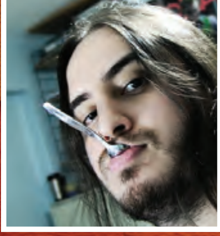
Biraz oyunlarla, biraz popüler kültürle, az biraz da standart kare bulmaca sorularıyla (Eski Mısır'da güneş tanrısı ;) amatör/mini bir bulmaca yapmaya çalıştım. Umarım beğenirsiniz ^^

Bulmacada, kolaylıkla tahmin edilebileceği gibi; (ing.) İngilizce, (osm.) Osmanlıca, (trk.) Türkçe, (kıs.) kısaltma demektir.
Çok sayıda yabancı sözcük bulunduğu için, Türkçe karakter kullanmadım. i, ü, ş, ç ve diğerleri için, noktasız virgülsüz kardeşlerinin kullanılması tavsiye edilmektedir.

Çözümü bulamayanlara, üşenenlere, tembellere tam çözüm: http://tinyurl.com/y8ufsnp ^^

PIXEL

OYUNCU PROFİLİ



VOLKAN TURAN
twitter.com/volkan_turan

AYIN ÖNERİLERİ
- **Like Crazy**, **Take Shelter**, **The Yellow Sea** izlenir
- **Dukan Diet** yapılır :(
- 4 Nisan **The Civil Wars** konserine gidilir!

Günümüz oyuncu profili gerçekten biraz garip, biraz anlaşılması zor. Bunun benzerini başka sanat veya eğlence dallarında görmüyoruz. Bir oyun çıkıyor, sadece bir günde satılan oyun sayısı en büyük filmlerin bir yıllık gelirinden fazla oluyor. Bir oyun çıkıyor, harika olmasına rağmen satış listelerinde ilk 50'ye bile girmiyor, ama aradan üç ay geçince değeri anlaşılıyor ve zirveye oynuyor (Rayman Origins mesela). Usta dediğimiz oyun yapımcılarının bir oyunu ilgisizlikten batıyor, sonra "sizlere eski kokan yeni bir oyun yapacağım eğer yeterli bağış gelirse" diyor ve bağışlara boğuluyor, bağımsız bir oyun yapımcısı çıkıp başka bir bağımsız oyun yapımcısına "Gerekirse bir servet yatırırım senin devam oyunun için" diye şaşırtıyor (merhaba Marcus Persson). Sonra bunlar başkalarına ilham oluyor, eski klasik oyunların yapımcıları da oyunların devamını veya remake'ini çıkarmak için kollar sıvıyor. Geçmez dediğimiz soyal ağ oyunlarının modası geçiyor, tablet oyunları tutmaya başlıyor...



Manzara bana ilginç geliyor. Yeniyi öküz gibi tüketen ve seven, ama eskiyi de unutmayan, yeri gelince sahip çıkan garip, değişken bir topluluk var. Kitle hangi tarafa geçerse diğer tarafın ezildiğini hatırlamama gerek yok sanırım, denge sıfır. Ne müzikte, ne sinemada, ne de kitap dünyasında tablo böyle mesela. İzlenme/izleyici sayısı, okunma oranı, kâr grafikleri filan hep tahmin edilebilir düzeyde seyrediyor yıllardır. Ama oyun ve oyuncu öyle değil. Bazen korkutuyorsunuz beni!

MORTAL KOMBAT VS. STREET FIGHTER?

Ed Boon'u bilirsiniz, Mortal Kombat denince akla gelen ilk isimdir. Kendisi Twitter hesabından "Capcom'a toplantıya gidiyorum" şeklinde bir duyuru yapınca "hayırdır inşallah!" nidaları gökyüzünü kaplamıştı ki işin rengini belli etti Boon: Capcom'dan Seth ile bir **MK vs SF veya SF vs MK** oyunu için toplantı yapacaklardı. SF 25. yılını, MK da 20. yılını kutlayacak bu sene. Yani iki oyunun karşılıklı bir müsabaka düzenlemesi, aynı Tekken'de olduğu gibi, hiç de imkânsız değil artık. Umarız o toplantıdan olumlu bir sonuç çıkmıştır da Scorpion ile Ryu'nun boy ölçüsünü alırız ehm ehm!





ASURA'YA STREET FIGHTER KONUK MU OLUYOR?

Bu satırları yazarken cevabı vallahi bilmiyorduk. Bildiğimiz tek şey, Asura's Wrath'a gelecek olan DLC'den yansıyan ekran görüntüsünde SSF IV grafikleriyle kapışan bir Asura ve Ryu. E oyun SSF IV olmadığına göre demek ki Asura's Wrath'a bir dövüş modu gelecek ve bu mod SF IV temelli olacak, Ryu da oynanabilir karakter olacak? Evet, bir ekran görüntüsünden bu kadar falcılık yeter, biz bekleyelim en iyisi!

BRIAN FARGO "WASTELAND" DİYE FISILDADI

Brian Fargo'yu genelde Bard's Tale'den biliriz ama kendisi aslında Fallout'un öncüsü olan Wasteland'in de yaratıcısıdır. 1988'de PC'ye çıkan bu oyun nükleer savaş sonrası geriye kalan dünyadaki bir avuç askerin görevini konu alır ve devrine göre gayet zekice örülmüştür. Brian o günleri özlemiş olacak ki yeni bir Wasteland oyunu yapmak için oyunculardan destek bekliyor. Siz bu satırları okuduğunuzda Kickstarter'da 1 milyon dolar amaçlı bağış sayfası açılmış olacak.



RETRO CITY RAMPAGE VITA YOLCUSU



Back to the Future ile GTA 1'in yolları kesişse mesela? Ama 8-bit kıvamında? Daha sonra üzerine A-Team, yetmediyse de Ghostbusters, biraz parodi ekleyelim; oldu mu size Retro City Rampage! PAX 2010'un gözdesi olan RCR PS3, XBLA, WiiWare, PC/Steam derken Vita'ya da geliyor. 80'lerin oyunlarına saygı duruşunda bulunan ve çok iyi taklit eden ama kendi üslubunu da yansıtan RCR pre-order'lara da pek çok ekstra sunuyor. Mutlaka deneyin! http://www.retrocityrampage.com

PSN



THE HOUSE OF THE DEAD 3

Zombi öldürmekten sıkılan elini kaldırsın

Ülkemizde arcade salonları neredeyse bitik durumda olsa da neyse ki büyük alışveriş merkezleri gibi yerlerde, daha çok çocuklar için yapılmış ve ekstra pahalı salonlarda bir şekilde hayatını sürdürüyor. Ki bu gibi yerlere gittiyseniz The House of the Dead gibi light gun'lı oyunların ağırlıkta olduğunu hemen fark edersiniz. İşte "Jetona vereceğiniz parayı bize verin" diyen Wow Entertainment kapımızı çalıyor bu ay, hatta sonbaharda da dördüncü oyunla kapınızı tekrar çalacaklar haberiniz olsun (Wow Entertainment kapıyı iki kez çalar). Light Gun Shooter tarzında önemli bir yere sahip olan THOTD'in üçüncü oyununda pek çok yenilik denenmiş. Artık verdiğimiz kararlara göre turlar aynı kalsa da olaylar değişiyor, zombi katliamındaki başarımıza göre ödüllendiriliyor ve boss'ları zayıf noktalarından seri biçimde vurursak durdurabiliyoruz mesela. HD şekilde makyajlanmış ve Move destekli oyunumuzun geri kalanı da yalnızca zombi vurmaktan ibaret. Meraklısına...

-Emre Sümer

Platform: PS3
Çıkış Tarihi: 7 Şubat
Fiyat: £6.99
Yapımcı: Wow Entertainment
Oyuncu Sayısı: 1-2



XBLA



THE SIMPSONS ARCADE GAME

Ben daha ölmedim!

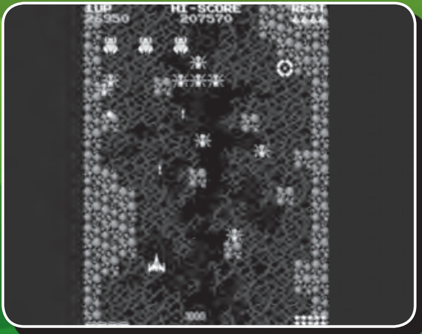
Şu an en beğendiğim animasyon serisi açık ara Family Guy olsa da bir zamanlar aynı aşkı Simpsons'a duyduğumu itiraf etmeliyim. Ama şimdi izlerken inanın tebessüm bile edemiyorum artık, o yüzden ben seri adına verilecek en doğru kararın bitirilmesi olduğuna inanırken oyunu da hayır dercesine çıkageldi birden. Orijinali ta 1991'de çıkmış oyunda yanlışlıkla çalıntı bir elması alan küçük Maggie'yi kaçıran acımasız iş veren Mr. Burns'ün peşine düşüyoruz. Geri kalan dört aile ferdinden istediğimizi seçebildiğimiz oyun bana feci şekilde Teenage Mutant Ninja Turtles'ın arcade oyununu hatırlattı ki o da Konami'nin oyunuydu zaten. Klasik bir beat'em up olan oyunda ikili kombinasyon atakları yapabiliyor, mini oyunlar oynuyor ve sekiz bölüm boyunca Springfield'ı birbirine katıyoruz. Ayrıca oyunu bitirenler için oyunun Japonya sürümünü oynayabilmek gibi türlü bonuslar da mevcut. Bu tarza hâlâ aşk duyuyorsanız son derece uygun ama beni kısa sürede sıktı doğrusu. **-Emre Sümer**

Platform: Xbox 360, PS3
Çıkış Tarihi: 3 Şubat
Fiyat: 800 MP, $9.99
Yapımcı: BackBone Entertainment
Oyuncu Sayısı: 1-4



PİKSELASYON

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



VERMINEST

Dur, dur, bulacağım, dilimin ucunda!

Yaratıcı tarafıyla bilinen Locomalito, son model, ücretsiz yeni shoot'em up'ıyla çıkageldi. Namco'nun Galaga'sını kendisine referans alan oyunda aşağıdan yukarı doğru gidip onlarca kurşundan kurtulduğumuz klasik bir yapıda olsa da, hem boss hem de bölüm tasarımları açısından süper. 3D desteği bile var, o derece! 1950'lerin seslerini, görüntülerini kullanan oyunu mutlaka deneyin.

OGZ_DVD veya http://www.locomalito.com



AIRMECH

Google Chrome sağ olsun!

İnternet tarayıcılarına özel oyunları şu güne kadar hep sevdik. Özel yapıldıklarından olsa gerek diye düşünüyoruz. Bu adet AirMech'te de bozulmuyor. Carbon Games'in bu oyunu hem GZS hem de kule savunma tarzı oyunları sevenler için tam bir nimet. Görsel açıdan "fiyatı olan" oyunlarla yarışacak kalitedeki AirMech, Chrome Web Store'da ücretsiz! Evet, indirip oynamayanı dövüyoruz!

http://tinyurl.com/74wmkwn



CO-OP

Biraz da deneysel takılalım

Ücretsiz, sadece 10 MB'lık bu oyundaki "deneysel" kısım, hem WASD hem de ok tuşlarıyla iki uçağı aynı anda kontrol etmeniz gerektiği. Kontrol şeması uçağın burnu ne taraftaysa ileri tuşuna bastığınızda o tarafa gitmesi şeklinde tasarlanmış. Amaçsa uzaylıları yok etmek. O kısım biraz daha ilginç; iki geminiz arasındaki lazer bağını kullanarak bu düşmanları aranıza almanız gerekiyor. İlk etapta kolay olsa da iki uçağı da aynı anda güzelce yönetmeniz gerekiyor ilerleyen bölümlerde. Şaşı kalmanız olası, ama çok zevkli!

http://tinyurl.com/7hmurwl

EDWARD CARNBY

Bu feneri kim açık unuttu ya?

Chris Redfield ya da Harry Mason'a bakınca survival-horror türünün ilk temsilcisinin bildiğiniz dayı, amca tipli bir adam olması ne garip değil mi? İnsan 20 metrelik canavarlara roket sallarken "Al bu da öğle yemeğin dostum!" diye espriler yapan cillop gibi tiplere alışınca ister istemez yadırgıyor. Bunu bir de **Infogrames**'le tartışmak lazım tabii.

Canavar avına 1992'de başlayan Edward, karizmatik bir insan olmak adına ilk adımı ikinci oyunda bıyığını keserek attı. Tamam, oyun kasvetli ama insanın 1920'lerde yaşaması tarz sahibi olmasına da engel değil yani. Ama neyse ki 2001'de The New Nightmare'de uzun saç, trenç kot falan baya karizmayı toparladı diyeceğim ama o da aslında başka bir Carnby. E o nasıl oluyor diyorsanız şöyle ki, her 40 yılda bir dünyaya gelen Carnby'lere Edward adı veriliyor ve bu kişinin kaderi şeytanla savaşmak oluyormuş.

Bu bahsettiğimiz, başlarda bıyıklı amcamız serinin ilk üç oyunu boyunca sırf dünyaya pislik olsun diye yapılan malikânelerde türlü türlü uğursuza karşı hayat mücadelesi verdi ki kendisini bir paranormal dedektife çeviren olay da budur zaten. Hatta Allah sizi inandırsın, üçüncü oyunda bir süreliğine de olsa aslana bile dönüşmüştü. The New Nightmare'de de günümüz Carnby'sinin macerasını gördük ki bu uğursuzlar arasına manyak Morton kardeşler hatta uzaylılar bile katılmıştı. Bu en son çıkan Inferno'da ilk **Edward Carnby**'nin sebebi bilinmez şekilde 100 yıllık bir uykuya dalıp, günümüz New York'unda uyanmasını gösterdi ki bence üzerinde biraz daha uğraşılsa 10 numara bir oyun olabilirdi. Büyük fırsat kaçtı, yazık.

Tabii serinin tamamında başrolü Edward oynasa da **Uwe Boll** abimiz kendisine iki tane film çekerek şahane bir kıyak yaptı, hatta yetmedi üzerine de bu rolü **Christian Slater**'a verdi. İlk filmin bu kadar süper(?!) olmasının sebebi de Uwe Boll'un karanlık ve Lovecraft tadındaki ilk senaryo taslağını beğenmeyip yerine bol aksiyonlu, aşklı falan bir senaryo yazmasıdır. Lanet olsun adamım!

El feneri ve tabanca kombinasyonu imzası haline gelmiş dostumuz iki de çizgi romanda yer aldı ama bunlar kendisinin korku oyunları tarihindeki yerine kıyasla çok küçük şeyler. Bir de DJ Tiesto onun adına bir şarkı bile yaptı ama bu sizi mutlu eder mi bilmem. Şahsen beni zerre etmedi.

-Emre Sümer

KİMLİK

Doğum Tarihi & Yaşı: ? / 100 küsur (yeminle)
Yapımcı Firma: Infogrames
Mesleği: Doğaüstü olaylara bulaşmak, 100 yıl uyumak, hayatta kalmak
Favori Platformları: PC, PSX, PS2







DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

Tuğbek: Yaa çok yükseldi oraya koyman lazımdı artık, yanıcaz.
Sinan: Hayır, hayır beklicem ben.
Tuğbek: Boşuna bekliyorsun! Gelmiyor işte gelmiyor!
Sinan: Şşş… Hoca duyucak…
Hoca: Böylece onun da karekökünü alıncaaa… Ne kaldı? Eveet 3 kaldı.
Sinan: Geldi işte geldi geldi hepsi birden gidicek demiştim!

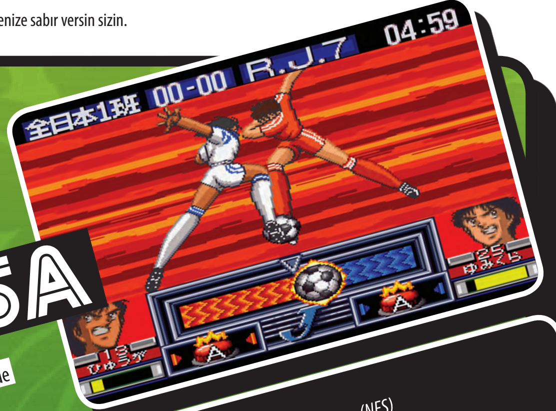
Hoca: Hımmm…. Peki Sinan kaç kalmış söyle bakalım!?
Sinan: Ha ha ne!? **Fısıldayarak** Al şunu al şunu… **Bir şeyleri Tuğbek'in eline tutuşturur**
Hoca: Kaç kaldı diyorum Sinan?
Sinan: Şey hocam, yani problemi çözdüğümüze göre eee… kem… küm.
Tuğbek: **Sessizce** üç, üç , üç…
Sinan: Üç yüz otuz üç kalmıştır hocam!
Hoca: Yuh! Küçük at da civcivler yesin! Otur yerine düzgün dinle dersi.
Sinan: **Süklüm püklüm otururken** Özür dilerim hocam.

Sinan: Niye yanlış söylüyon eşek, komik mi bu şimdi?
Tuğbek: Ya ben sana üç dedim.
Sinan: Üç kere dedin ama öyle kopya mı verilir?
Tuğbek: Ya dağıtma dikkatimi. Yancaz bak.

Sinan: Dur onu yana koy… Of olum ya hiç bilmiyon bi dörtlü geldi mi nasıl puan yapçaktı biliyon mu?
Tuğbek: Ya saçmalama ne puanı ya iki gündür hiç yanmadan oynadık, alette puan yazacak yer mi kaldı?
Sinan: Olsun ben sayıyorum onları. Bak sonraki dörtlü, sonraki dörtlü kaçırma! Kareyi en kenara bırak.
Tuğbek: Dur yatay koycam ben onu.
Sinan: Manyak dörtlü yatay konur mu salak mısın?
Tuğbek: Bütün dörtlüleri yatay koyalım şanımız yürüsün.

Hoca: Tuğbeeeek!!!
Tuğbek: Eeeyvah! Tut tut tut **Sinan'a paslar aleti** Buyrun hocam.
Hoca: Eğer x=7 ise 21x/3x+4 kaç yapar?
Tuğbek: Sıfır yapar hocam.
Hoca: Ha! Nasıl buldun lan sıfırı bu denklemde hayta?
Tuğbek: Hocam dörtlü gelmişse sonuna mutlaka tertemiz etmiştir her yeri.
Bütün sınıf: Nihahahohoho
Hoca: …
Hoca: …
Hoca: …
Hoca: Allah ailenize sabır versin sizin.

UNUTULMAZ SERİLER



KARİYERİNDE SADECE BİR MAĞLUBİYET OLAN TEK FUTBOLCU

CAPTAIN TSUBASA

"Çocukluğunun bir kısmı 90'larda geçmiş herkesin ortak dili Kaptan Tsubasa'dır" desem pek de yanlış bir önermede bulunmuş olmam değil mi? Zira o yıllar CT serisinin animesiyle, video oyunlarıyla, mahalle maçlarındaki adam paylaşımlarıyla fırtınalar estirdiği yıllardı.

Bu fenomene oyuncu herkesi bir şekilde dâhil eden en büyük parça da NES'deki **Captain Tsubasa Vol.2: Super Striker**'dı. Serinin ruhuna uygun olacak şekilde RYO ağırlıklı yapılan bu oyunda saha içinde oyuncular karşılaştığında oyun durarak oyuncuya komut veriliyor, hemen ardından da oyuncuların kendi yeteneklerine göre sonucu belli olan sahneler izleniyordu. Farkındaysanız ilk oyunu direkt atladım çünkü **Tecmo** adına da seriyi ballı böreğe çeviren bu ikinci oyundu. Bana sorarsanız ayrıca NES tarihinin en iyi grafikleri ve müzikleri de kesinlikle CT2'dedir.

Aslında CT oyunları serisi 1988'da başlayan ve tam 20 oyunluk bir seri arkadaşlar. CT2'yle hepimizin aşina olduğu bu sinematik futbol tarzı 1994'e kadar NES, SNES ve GB konsollarında devam etti. Fakat serinin ve bu oyun tarzının popülaritesini yitirmesiyle Bandai'nin eline geçti ve yoluna günümüz futbol oyunlarına kısmen daha yakın bir tarzda devam etti. Ama açıkçası bir-iki örneği haricinde bu sistem eski başarıları bile mumla aratmaya başladı ve 2000'lere doğru çok şükür ki devreye **Konami** girerek PSX ve PS2'de nispeten daha kaliteli işler çıkardılar. Bir de bunların haricinde kart oyunu, hatta Typing of the Dead tarzı bir yazma oyunu var ki evlerden ırak olsun.

Serinin en ilginç taraflarından biri onca yıldır tek bir tane bile İngilizce oyun çıkmamış olması. İki sene önce serinin 25. yılına özel DS için yapılan **The New Kick-Off** Avrupa'ya çıkınca hepimiz tam heveslenmiştik ki bu sefer de inanılmaz bir şekilde beş dil seçeneği arasında İngilizce yoktu. Ne düşündüler acaba?

Şu an seri hâlâ manga olarak devam etse de oyun cephesi geçen sene çıkan online oyun haricinde sessizliğe gömülmüş durumda. Ama Hyuga'dan aldığı yenilginin ardından bile pes etmeyen Tsubasa'nın şimdi vazgeçmesini beklemek saçmalık olur değil mi? Ama ben Hyuga'yı daha çok seviyorum bu arada belirteyim...
-Emre Sümer

Şefin Tavsiyeleri
-Captain Tsubasa Vol.2: Super Striker *(NES)*
-Captain Tsubasa *(Sega CD)*
-Captain Tsubasa J: Get in the Tomorrow *(PSX)*
-Captain Tsubasa *(PS2)*
-Captain Tsubasa: Ogon Sedai no Chosen *(NGC)*







BEN BİR CANAVAR YARATTIM -EMRE SÜMER

FINAL FANTASY TACTICS™

ファイナルファンタジータクティクス

YAZIMA BAŞLAMADAN ÖNCE şunu ciddiyetle belirtmek isterim ki daha önce FFT oynamadıysanız ve bu köşede tavsiye edilen oyunlara şans veren bir insansanız şunu bilin, yüzlerce saat sizi esir edecek ciddi bir tehlike geliyor. Zira ben bu oyunu ilk kez PSX'ime taktığım gün aralıksız olarak sekiz saat kadar oynamış, gece rüyamda birbirine fireball'lar atan Black Mage'ler, kalkan gümbürdeten şövalyeler görmüştüm yeminle. Benzer komplikasyonların tamamı da bu oyunu tavsiye ettiğim bütün zavallı dostlarım, kuzenlerimde bile görüldü. Bizler artık bu oyunun esiriydik ve kurtulmak hiç de kolay olmayacaktı.

ESARETİN BEDELİ

Aslında taktiksel RYO oyunlarının ilki olmasa da bu tarzı birden tavana vurdurtan, Anadolu'nun kapılarını sonuna kadar açan oyun da FFT'nin ta kendisi. Çünkü oynanışta öylesine büyük bir çeşitlilik, yaratıcılık ve kişiselleştirme seçenekleri var ki "Ulen dur bir de Ifrit çağırıp okları havada durduran bir hırsız yaratayım" derken bir bakıyorsunuz saatler uçmuş gitmiş, oyun sizi gene yiyip bitirmiş. Ama hemen korkmayın diye olayın bu mazoşist tarafına biraz sonra değineceğim.

FF serisinin bir de **Ivalice** evreni vardır, bilirsiniz FF 12 de burada geçer. Oyunumuz aynı evrendeki müthiş taht kavgasını ve politik oyunları konu alıyor. Soylu bir ailenin Ramza isimli çocuğu olarak (lütfen ranza esprisi yapmayın, rica edeceğim) bir anda kendimizi üvey kardeşimiz Delita'yla beraber inanılmaz bir iktidar mücadelesinin ortasında buluyoruz. Öykünün içerdiği tonla sürprizi kaçırmamak adına konuyu burada bırakıyorum. Oyunun en güçlü yanlarından biri öyküsü olsa da bu öykü başlarda feci derecede karışık ve onu anlamak için çıkan her demoyu acayip dikkatle izlemeli, oyun içi ansiklopediyi satır satır okumalısınız. Yoksa benim gibi anca üçüncü dördüncü bitirişinizde dank eder konu kafanıza.

NEREDE NASIL OYNARIM?

Şu an için en rahat yöntem olarak PSN'deki PSOne Classics hizmetinden bu oyunu almak gibi gözüküyor ama ayrıca oyunun kutulu sürümünü hâlâ internette çok uygun fiyatlara bulabilirsiniz. Onun haricinde oyunun **War of The Lions** adında seslendirmeli ara demolar, 1-2 yeni sınıf falan eklenmiş bir PSP remake'i var ve onu da gönül rahatlığıyla oynayabilirsiniz.

KENDİMİ KONTROL EDEMİYORUM

Oyunumuz karelere bölünmüş türlü türlü savaş meydanında geçiyor ve buralarda da ortam koşullarını, yer şekillerini dikkate almanız lazım. Yoksa monk'unuzu bir şelalenin tepesinden kızgın kumlardan serin sulara atlarken bulabilirsiniz. Bu savaşlarda da her karakterin kendi hızına bağlı olarak bir hamle sırası, sıra ona gelince de bir yürüme ve aksiyon hakkı var. Ki bunlarda bütün



Birazdan ortalıkta şimşekler, alev topları, buz kütleleri uçuşacak.



Böyle özel yetenekleri olanlara fazla bulaşmayın derim.

karakterlere göre farklılık gösteriyor zaten. Sayıyı yanlış hatırlamıyorsam 20 kişiye kadar da kendi ekibinizi kurabiliyorsunuz. Oyunun esir alan kısmı da tam burada başlıyor. Bu karakterleri 20 farklı karakter sınıfından dilediğinize belirli koşulları yerine getirmek kaydıyla (Summoner olmak için önce iki seviye Time Mage olmak mesela) istediğiniz an dönüştürebilirsiniz, mesela savaşlardan sonra. Hatta Job Points toplayarak kendi karakter sınıfınız dışında yetenekler de alabilir, büyücünüzün eline okkalı bir kılıç verebilir, samurayınızın bir cepçi gibi milletin elinden silahlarını çalmasını bile sağlayabilirsiniz. Hatta ve hatta bu da yetmezse çeşitli eşyalarla karakterinizin havada süzülmesini sağlayabilir, işte böyle böyle onu da yapayım şunu da göreyim, biraz level kasayım, para toplayım derken benim gibi kafayı yiyebilirsiniz. Oyunun sahip olduğu sonsuz kombinasyona, bir de kendi ellerinizle özene bezene yarattığınız karakterlerin, tek bir hamlenin bile ölümcül olabildiği taktiksel savaşlara girmesi eklenince oyunun resmen esiri oluyorsunuz. Bakınız: 2,5 milyon satışla PSX tarihinin en çok satan oyunlarından biri.

ORDULAR, İLK HEDEFİNİZ IVALICE'TİR, İLERİ!

Bu bahsettiğim derinlik oyundaki Job Points sistemine dayanıyor. Her savaştan sonra karakterin savaştaki etkinliğine göre kazandığınız JP'lerle yeni yetenekler satın alıyor, bunları da karakterinizin beş farklı özellik slotuna yerleştiriyorsunuz. Bunların ikisi sınıf özellikleri (kara büyü ve okçuluk mesela) diğerleri de yürüme (lavlara basabilmek), darbe yedikten sonra otomatik özellikler (counter gibi) ve özel yetenek slotları (kalkan taşıyabilmek, vb.). Böylece hayal gücünüz elverdiği şekilde dilediğiniz artı ve eksilere sahip savaşçılarınızı yaratabiliyorsunuz. İnanın oyunun artıları hakkında daha bunun en az iki üç katı daha gözüm kapalı yazarım ama yerimiz kısıtlı ve benim de sakinleşmem gerekiyor. Zaten daha karakterleriniz için JP kazanabileceğiniz sayısız yan görevden, **Hitoshi Sakimoto** ve **Masaharu Iwata**'nın yaptığı olağanüstü müziklerden, sadece canavar yakalayarak ve yetiştirerek Fur Shop'larda elde edebileceğiniz özel eşyalardan, bonus zindanlardan falan bahsedemedim bile. Ayrıca oyunun son chapter'ında özel bir yan görevi bitirerek ekibinize paralel boyuttan gelen **Cloud Strife**'ı bile katabilirsiniz. Evet, çok ciddiyim.

BUNU ANLATMAZSAM ÇATLARIM

Oyunu daha yeni yeni oynadığım dönemler. Müthiş bir meydan savaşı ve her iki tarafın da bütün adamları bayılmış. Geriye bir tek benim burnumdan değil başka bir yerinden soluyan, ölmek üzere olan şövalyem ve binanın tepesinde, düşmanın onu tek bir okla indirebilecek, daha tek bir darbe bile almamış okçusu kalmış. Durum umutsuz olsa da sıra bende ve okçunun yanına gidiyorum. Biliyorum ki darbem onu öldürmeye yetmeyecek ama yaratana sığınarak sallıyorum çeliği. O da ne, critical hit! Ama adam gene de ölmedi. Durun bir dakika, bir de darbenin etkisiyle bir kare geri kayarak binadan aşağı ölümüne uçuyor. Hayat bayram oluyor, insanlar el ele tutuşuyor!

Bunca artının yanında az da olsa eksikler var tabii. Alışması ve öğrenmesi bayağı zaman alıyor mesela. Ayrıca bazı karakter sınıfları kimse kusura bakmasın ama gerçekten çok işe yaramaz sınıflar; Oracle, Geomancer gibi örneğin. Zaten oyunun sonlarına doğru büyücü sınıfları iyice etkinliğini yitirmeye başlıyor çünkü millet bunlara bir darbede direkt yeri öptürüyor.

KORKMAYIN, "VALLA BU SON FANTEZİ" ESPRİSİ YAPMAYACAĞIM

İşin özeti **Final Fantasy Tactics** tam anlamıyla zamana meydan okuyan, gerçek bir yıllanmış şarap. Ki bunu da çoğu günümüz oyunu aksine teknolojisine değil, derinliğine ve oyuncuya verdiği sonsuz yaratıcılık özgürlüğüyle sağlıyor. Düşünün, bu oyun aşağı yukarı 40 saat sürüyor ve ben hiç sıkılmadan abartısız en az bir 25 kere bitirdim zamanında. O yüzden de sizin de bol vaktiniz varsa ve benim gibi oyunun kendisinden çok edit modunda zaman geçirenlerdenseniz önünüzde ballı bir börek duruyor. Şimdiden afiyet olsun efendim.

NE İYİ NE KÖTÜ

(+) Kendini fena halde oynattırıyor (+) Sonsuz kombinasyonlu karakter düzenleme seçenekleri (+) Savaş naraları attıracak müzikler (+) Hayatın anlamını vermese de zamanı için oldukça derin bir öykü (−) Öğrenmek zaman alıyor (−) Keşke karakter sınıfı değiştirmenin bir limiti olsaydı (−) İnsanı ciddi şekilde esir ediyor (−) Bazı sınıflar gerçekten işe yaramaz

Su ortadaki mavili, ileride başına geleceklerden habersiz olan zavallı Ramza.

Bu ekrana saatlerinizi vereceksiniz, hazır olun.

> Tür: Taktik RYO **> Yapımcı:** Square Soft **> Dahası İçin:** finalfantasy.wikia.com/wiki/Final_Fantasy_Tactics

SON KARAR

GRAFİK	6/10
SES VE MÜZİK	9/10
HİKAYE / ATMOSFER	9/10
EĞLENCE	10/10

Taktiksel savaşlardan ve çeşitlilikten zevk alıyorsanız sonunuz geldi.

8.8

Ne Kadar Oynanır?
Bir ay boyunca, sıkılmadan utanmadan oynanır.

PC | PS1 | PSP | NINTENDO Wii | XBOX

PIXEL

10 YIL ÖNCE SEN...

Oyungezer'e yarım sayfa da olsa yazar olabileceğiniz o köşeye hoş geldiniz! Bu ay Enes 10 yıl önceki oyun atmosferini bizle paylaşmış sağ olsun. Bizi de o salonlardan içeri tekrar sokmasını bildi. Herkesin babasıyla böyle bir tecrübe yaşaması mümkün olmuyor maalesef. Hele şimdi, çok nadir... Sizin de benzer hikâyeleriniz varsa 10 yıl öncesine ait; volkan@oyungezer.com.tr adresine 1750 karakterlik bir yazı yazın, yollayın.



Yaklaşık 10 yıl önce, hayatın okuldan ibaret olduğunu sandığım yıllar... Babam iş yerinin yakınındaki Arcade salonuna götürürdü işe onunla gittiğim zamanlar. Evden çıkarken jetonları nereye harcayacağımı düşünmekten alamazdım kendimi... Merdivenlerden inerken tekrar hayran olurdum babama ve düşünürdüm: *Büyüdüğüm zaman bu kadar hızlı inebilecek miyim ben de.*

Arcade salonu çiçek dükkânlarının hemen yanındaydı. O havayı tekrar ciğerlerimde hissediyorum bunları yazarken... Çiçeklere konan arılara rağmen vazgeçemezdim rüyalarımı süsleyen 'mekân'dan.

"Baba kaç jeton alacağız?" Ne kadar da masum görünmek isterdim bu soruyu sorarken.

İçeri girdiğimizde direkt sağ taraftaki jeton makinelerine yönelirdim, babamı bir an önce oraya yöneltmek istercesine, elini sıkıca tutarak. Jetonlarımızı aldıktan sonra en zor kararı vermenin zamanı gelmişti. Hangi makineye atacaktım, nerede harcayacaktım altından daha değerli metalleri. Üst kat genellikle dolu olurdu, aşağı katı tercih ederdim boyumun yeterli kıvama gelip gelmediğini kontrol etmek için... Evet, ne olduğunu tahmin etmişsinizdir; yarış simülatörleri!

Büyük bir hüsranla sonuçlanırdı bu merakım. Genellikle (bencil olmadığım zamanlar) babam pedalları kullanırken direksiyon minik ellerimin himayesine girerdi. Henüz vites kullanacak yaşta değildim maalesef. Heyecanıma yenik düştüğüm sıralarda ellerimin terlediğini hatırlıyorum. Sürenin bitmesine az bir zaman kala checkpoint'lere yetişmek için direksiyonu sıkı sıkı kavradığımı hatırlıyorum.

O halimizle hayal ediyorum bizi. Ne kadar da çabuk geçmiş, hatıraları hatırlatıyor bize zaman. Başımı yastığa koyduğum zamanlarda o günleri hatırlatıyor bana "uzaklardan" gelen jeton sesleri; gecenin sessizliğinde hıçkırıklarım yankılanıyor... -**Enes KULOĞLU**

PIXEL YAZITLARI



YAŞAYAN BİR EFSANENİN DOĞUŞU: FINAL FANTASY

Yakın bir gelecekte beni Oyunezer'de Square Enix ve Final Fantasy serisine saydırırken görebilirsiniz. Ama bunun sebebi seriye karşı bir husumet duymam değil, tam aksine artık tamamen para tırtıklama makinesine çevrilmiş olmasıdır. Sayısız anılarım var kardeşim, elimde değil.

İşte bundan yıllar önce **Hironobu Sakaguchi**, daha henüz 21 yaşındayken part-time olarak Square'e ilk adımını attı (bizim ülkemizde işler niye böyle tanrım?). Ki bu bahsettiğim tarih NES'in bile yeni yeni filizlenmeye başladığı fi tarihiydi. Zamanla kendini geliştirme ekibinin lideri pozisyonunda bulan Sakaguchi, 3D World Runner ve Rad Racer (Out Run'dan çalıntı) gibi işlere imzasını atsa da ortada ciddi bir problem vardı: Bu oyunlar satmıyordu.

Bu başarısızlık size ufak görünse de aslında firma hızla iflasa doğru ilerliyordu. Bunun üzerine acilen bir A-Takımı kuruldu ve firmanın son kozunun bir RYO üzerine oynanmasına karar verildi. Zira o aralar piyasayı Ultima, Zelda ve benim gözümün nuru Dragon Quest gibi oyunlar domine ediyordu. Bu oyunlardan direkt ilham alan ekip derhal çalışmalara başladı ve karakter tasarımları için DQ'in Akira Toriyama'sına misilleme olarak **Yoshitaka Amano**'yla anlaşıldı. Kendisi bizzat Vampire Hunter D'nin çizeri olur da.

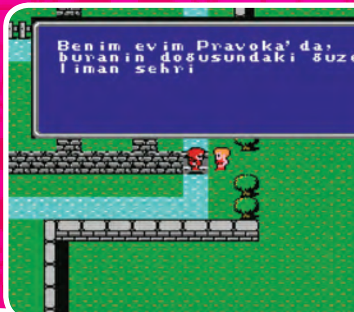
Tarihler 87'yi vurduğunda bu sıra tabanlı RYO hazırlanmış ve müzikler de o zamana kadar kariyeri adına bir çıkış yakalayamamış, hatta erotik oyunlara bile müzik hazırlamış olan **Nobuo Uematsu**'ya teslim edilmişti. Lakin firma her şeyini bu yeni oyunun üzerine koymuştu ve olası bir başarısızlık Sakaguchi'nin oyun dünyasına elveda diyerek üniversiteye geri dönmesi anlamına geliyordu. Bu yüzden tüm olayı özetleyen şu isim oyuna uygun bulundu: **Final Fantasy**. Ki hatta bu ilk FF, tek bir oyun olarak tasarlandığı için gelecekteki devam oyunları da birbirinden bağımsız olacaktı.

Lakin ekip yoğun emeğinin karşılığını aldı ve bu oyun firmanın bütün kâbuslarını inanılmayacak kadar güzel bir rüyaya çevirdi. Oyun olağanüstü bir başarı elde ederek hâlâ devam eden bir serinin start'ını verdi. Gerisini hepiniz çok iyi biliyorsunuz zaten.

Ama hiçbir zaman Japonya'da Dragon Quest'in gölgesinde kalmaktan da kurtulamadı. I love Dragon Quest, heh heh heh *(fanboy adam ya -Volky)* **-Emre Sümer**

Not: Bu oyuna bizzat kendi ellerimle yaptığım çeviriyi burada bulabilirsiniz: **tinyurl.com/ffturkce**







Eski Dergilerim

Bu ay kötü değil, iyi bir kapağa yer verelim dedik. Zaten Edge "iyi kapak" konusunda ibretlik paylaşımlarda bulunan bir dergi... Mario64 zamanında yani 16 yıl kadar önce hem oyunun 3B oyunları ne denli değiştireceğini öngörmüş (ki isabetli olmuş) hem de 3B'yi iliklerimizde hissetmemizi sağlayacak görsel oyunlar oynamışlar. Gözlerinden öpüyoruz Mario.



Oyungezer
SAYI: 53 - 2012/03

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ekrem Atamer, ekrem@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, samimipatates@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ omer@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Noyan Akatlı, Oğuz Kılıçarslan, Nilay Yüce, Gökhan Ertem

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam Sorumlusu
Ayşegül Yıldırım, aysegul@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 5 Mart 2012

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

Geçen ayın ayıpları!

1. 2012'nin Oyunları dosyasında, yeni gelecek oyunlara bakacağız derken eskilere biraz ayıp etmişiz, mesela ICO için niyeyse PS1 oyunu demişiz, olmamış.

2. Organize Sanayi sayfalarında, "CoD: MW4 ile test ettik" diyerek, yapımcısı dahil herkesten önce Modern Warfare 4'ü ele geçirmişiz gibi bir hava yaratmışız. CoD 4 diyecekmişiz, elimiz sürçmüş.

3. 360drc'deki haberlerimizden biri ("Fallout'un Veraset Davası Sonuçlandı") Log-In ile, bir diğeri ("PlayStation 2: Kralın Dönüşü") Pixel ile pişti olmuş.